エメラルド ドラゴン新着写真公開
平成5年6月2日第三種郵便物認可 1993年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第10号通巻10号
電撃PCエンジン
1993 8月号
590YEN
続報 女神天国
総力攻略 ラングリッサー
新作 悪魔城ドラキュラX／美少女戦士セーラームーン／機動警察パトレイバー ほか
大増頁特集
RPG WAVE'93
大型RPGをイッキに大紹介
エメラルド ドラゴン
天外魔境風雲カブキ伝
イースⅣ
真・女神転生
ほか
別冊付録
卒業 完全マニュアル"基礎編"
各キャラクターのパラメータなど、ゲームを進めるための基礎データを網羅
センターとじこみ
ストリートファイターⅡダッシュ
解体新書 キャラクター別攻略法など、攻略総まとめ
16メガD-RAM アーケードカード(仮称)発売に合わせ
餓狼伝説2／龍虎の拳／ワールドヒーローズ2
移植決定
©1993 TONG KING SHOW

20
ハドソンの
成人式。
Human
Hudson
待たせたな、皆の衆！
ついに、オレ様の出番だぜ!!
ドでかい物語。
ボリュームたっぷりの冒険。
史上最大の絵巻物。
フルオーケストラの音楽。
オレ様にふさわしい
お膳立てじゃねえか！
開演直前、待ったなし!!
カブキ団十郎、
一世一代の大芝居。
いよいよ幕開けだぁ――っ!!
それがなければ・・・
あなたに 永遠の死が
訪れていたでしょう・・・
イベントの大洪水!
カブキ H180 世阿弥 175 阿国 150
L34 M143 34 162 L35 238
白虎が トレントに
襲いかかった!!
天外初の試み横バトル
なーに 人捜しをね!!
ここに阿国って 美人の歌舞伎役者が
来てるはずなんだけど・・・
SUPER CD·ROM² SYSTEM
Roland Sound Space
©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED 題字：禅
ゲームクリエイター
募集
職種 プログラマー
グラフィックデザイナー
ゲーム企画
勤務地 札幌
問い合わせ
東京担当／大久保 ☎03-3235-2807
札幌担当／渡辺 ☎011-841-9073
※資格 経験のある方

電撃PCエンジン

8月号 1993 AUGUST

COVER
イラスト◇佐々木晃(TONG KING SHOW)
アートディレクション◇グァバモリオカ
ロゴデザイン◇高木和雄(AR＋DA)

GAME DATA

ACT …アクション
AVG …アドベンチャー
SLG …シミュレーション
PZG …パズル
RPG …ロールプレイング
SPG …スポーツ
STG …シューティング
DC …デジタルコミック
A・RPG …アクションロールプレイング
A・PZG …アクションパズル
RACE …レース
ETC …その他
M …マウス対応
MB …メモリベース128・セーブくん対応

CON

別冊ふろく

センターとじ込み

巻頭スペシャル

●人気のロールプレイングゲームの大作を集めたゼータクな特別企画

RPG WAVE'93

GAME INDEX（50音順）＊掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です。

T E N T S

●PCエンジンゲーム化決定で、さらに人気爆発!

女神天国（めがみパラダイス）

読者参加ゲーム

（第４回）＋ゲーム最新情報

●おもちゃショーでデビューの新タイトルもバッチリ紹介!

電撃スクランブル

●厳選したゲームの適確な攻略法を伝授するコーナー

電撃アタック

●人気急上昇の大作をとことんやりこんでみたぞ!

〈総力特集〉ラングリッサー ……118

今、いちばん新しく人気のあるジャンルS・RPGの傑作を徹底的に攻略するぞ

Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
Amusecation
遊んだ方が、わかりあえるね。

MEGA-CD + MEGA DRIVE

7月2日
堂々発売

WONDERMEGA
Victor MULTI AMUSEMENT PLAYER RG-M2

情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。

1993 FIFA/JVCカップ
U-17サッカー世界選手権大会を
特別協賛しています。

日本ビクターは1994
FIFA/ワールドカップUSAの
公式スポンサーです。

すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。

これは便利でスピーディ!
6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV※のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。 ※国内10社に対応。但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応
一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる
マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。

- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー

+6Bコードレス+
NEW WONDERMEGA 誕生

MODEL No.:	RG-M2	PRICE:	標準価格 59,800円(税別)

ご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 日本ビクター株式会社

見せかけではない。『1552天下大乱』はすべてが新しい。

『1552天下大乱』は 時間の概念が新しい。

君は従来のシミュレーションゲームから「時間」の存在を感じた事があるだろうか？

従来の物は「夜」があり「昼」もある。季節もある。『1552天下大乱』では「夜」が明け「朝」が来る。「夏」が過ぎ「秋」を迎え「冬」に入り「春」を待ちわびる…。全てがリアルタイムの『1552天下大乱』では「瞬時の判断力、決断力」「10年、20年先を読む先見性」といった「戦国武将」が持っていた能力を表現するのにどうしても必要な「時の流れ」を採用している。従来のゲームの「時の断片」、『1552天下大乱』の「時の流れ」。その違いとは一体何か？どちらがよりリアルであるのか？触れた君ならばすぐにわかる事だ。

戦国時代、果たして武将が自ら「米の売り買い」を行ったであろうか？

『1552天下大乱』では武将はあくまで一国一城の主。「米」を見るのではなく「国」を見る存在だ。『1552天下大乱』は何もかもを自分でやらなければならない「経営シミュレーション」ではない。城主となり、老臣、奉行衆といった為政者達に指示を与え「国」を統治する戦国の国政システムを再現した「戦国シミュレーション」だ。従来のものでは味わえない「国政者」としての「戦国シミュレーション」を満喫して欲しい。

『1552天下大乱』は 国政の概念が新しい。

『1552天下大乱』は 武将の表現が新しい。

武力80、知力75、魅力90。こんな数字で「人間」を表現出来るものだろうか？

答は「否」である。なぜなら、そこには「歴史を築いたのは人間の怒りや悲しみや欲望だ」という「真実」が欠如しているからだ。それらの「感情」があってこそ初めて天下統一の野望や下剋上の野心が存在したのだ。『1552天下大乱』をプレイすると様々な人々から様々な「感情」が君に向けられている事に気がつくだろう。それは領民からの畏敬の念であったり、信頼のおけない武将からの敵意かもしれない。君達には「数値化された駒」では表現できない「人間性」を堪能して欲しい。

現代と戦国時代の最も大きな違いとは何であるか？

それは「情報」という怪物の在り方である。戦国の「情報」は不確かなものであった。しかし、それだからこそ情報を正しく判断できた武将だけが名将と呼ばれる存在となり得たのだ。『1552天下大乱』は「情報」の重要性を表現した初めてのゲームである。飛び交う多くの情報には誤報や意外な事実、敵国の策謀によるものなどが紛れ込んでいる事もあるだろう。その中から何を基準に何を信じるか？何に活かし何を得るのか？「情報」を正確に把握する事こそ戦国時代の武将、ひいては国の命運を握る鍵なのだ。

『1552天下大乱』は 情報の概念が新しい。

『1552天下大乱』は 全てのリアルさが新しい。

君は従来のシミュレーションに空しさを感じた事は無いだろうか？

気がつけば配下の武将は有能なものだけしかいない。決して負けない作業的な戦争。惰性的に拡大する領地。従来のシミュレーションゲームは簡略化された形式的なシステムを使用していた。当然そこに起こる目的の達成感も形式的なものにしかなり得なかった。『1552天下大乱』は全てにリアルさを追求する事によって濃密な現実感を伴う「世界感」を構築している。この比類無いリアルな世界の中で天下を掴む「快感」を感じて欲しい。

『1552天下大乱』を手にした瞬間、君は歴史の創造主となる。

アスク講談社 〒162 東京都新宿区下宮比町2-1
TEL.03(3267)7341代 FAX.03(3267)4471
★サービステレホン:03(3268)6070

衝撃爆報!!

FROM ハドソン

格闘3大タイトル PC に移植決定!!

100メガショック3連発!!

PC界の元締め、NEC HEとハドソンによる、最新極秘超巨大プロジェクトが発表されたぞ！ 16メガRAM搭載のアーケードカード（仮称）発売と、それによる格闘3大タイトル移植決定という、鼻血モンのビッグニュースを今キミに!!

すべて予価 ¥6,000

年末発売予定

餓狼伝説2

94年初頭発売予定

FROM NEC HE

予価 ¥12,800

CD-ROM²をさらにパワーアップ 16メガアーケードカード年末発売！

CD-ROM²のより一層のパワーアップを図るべく、バッファメモリの拡張を行うカードが年末に発売されるぞ。その名も"PCエンジン・アーケードカード（仮）"。このカードには、16メガビットという大容量のメモリが搭載されていて、現在2メガバッファ内蔵の本体（スーパーCD-ROM²、DUO、DUO-R）と組み合わせると、合計18メガのバッファを持つことになる。また、旧CD-ROM²にも対応すべく、2枚のカードが装着できるハード"PCエンジン・カードアダプタ"（年末発売予定、価格未定）も発売されるので、このアダプタにスーパーシステムカードとアーケードカードを装着すると、DUOなどのシステムと同等の機能を実現できる。

  ※画面写真はすべてNEO-GEO版のものです。

対応
第1弾

餓狼伝説2

超必殺技が豪快で気持ちイイ対戦型格闘アクション!!

ハドソン／年末発売予定／予価¥6,000	ACT	SCD+アーケードカード専用

今、伝説の男たちがPCに登場する!!

去年の年末にゲーセンに登場し、人気を独占した対戦型アクションゲーム『餓狼伝説2』が対応ソフト第1弾として登場するぞ！　選択できるキャラは8人で、相手を倒し勝ち抜いていく『ストII』タイプのゲーム。特徴は、画面の奥と手前を自由に移動できるライン移動と、超必殺技という、必殺技よりも大ダメージを与える一発逆転可能な大技がある点だ。超燃える対戦も可能だぞ！

▼個性豊かな8人のキャラの中から好きなのでプレイできるぞ。

ニッポンイチ♡

▼テリーのパワーゲイザーと、東のスクリューアッパーの撃ち合いだ！

超必殺技!!

▼超必殺技が決まると、スカッとした気分になれるのがイイ!!

▲超必殺技の魅力にとりつかれたら、やめられないぞぉ〜！

必殺技!!

▼もちろん必殺技も、いろいろあるぞ。カッコイ〜！

▲紅一点の舞ちゃんは、セクシーなコスチュームでファンも多いのだ。技も華麗だぞ。

？このカードでCD-ROMソフトはどう変わる!?

今のところ、アーケードカード専用ソフトとして発表されているのは上の3タイトルで、今後もこのカードに対応したソフトが続々登場（来年内にハドソンよりもう2本発売）する予定だ。

16メガという大容量カードを発売することになった理由として、大量のデータ（グラフィックやキャラクターパターン）が必要なアーケードゲームの移植を容易にするため、という目的があげられる。

ということは、従来の2メガバッファではデータを詰め込むことができずに、移植を見合わせていたソフトがこの先次々と移植されるはず。もちろんオリジナルのゲームも、この大容量バッファをいかした長時間のビジュアルシーンが可能になったり、ゲーム中のアクセス頻度が激減したプレイ感が快適なソフトが出てくるんじゃないかな。

イラスト／杉山真理

龍虎の拳

対応 第2弾

ユニークなシステムを搭載したニュータイプ格闘アクション！

ハドソン／'94年初頭発売予定／予価¥6,000　ACT　SCD+アーケードカード専用

血に飢えた龍と虎が闘いに赴く

画面の拡大縮小と、気力ゲージシステムで話題を呼んだ『龍虎の拳』。キャラクターどうしが近づくと画面が拡大して、大迫力の闘いが楽しめるんだ。また、このゲームは必殺技を出すのに「気力」が必要で、これがつきると必殺技が出せなくなる。必殺技がむやみに撃てなくなり、駆け引きがとってもおもしろいぞ！

ロバート・ガルシア

キャプテンキッド

リョウ・サカザキ

ジャンヌ

▲キャラが拡大すると、スッゴイ迫力！PCでできるの？

▶相手を挑発することで、相手の気力ゲージを減らすこともできるぞ。

▶必殺技も豪快で、決まると気持ちいい。声もはっきり聞こえる。

？ バッファとは？ アーケードカードの長所と短所

さっきからバッファという言葉を使っているけど、これはどういう役目を果たすのだろうか。バッファとは、CDに記憶されているデータをいったんためておくメモリのこと。PCエンジン本体は、そのバッファからゲームのデータをアクセスする。だからバッファメモリが少ないと、CDからのアクセス頻度が高くなったり、少ないメモリにデータを納めるということをしなくてはならない。つまり、バッファの容量が多いほどCDのデータを大量にためておくことができ、アクセス頻度を減らすことができる。しかし大容量バッファにも欠点がある。それはCDからのデータを読み込む時間が長くなってしまうことだ。CDは毎秒150キロバイト（1.2メガビット）のデータ転送しかできないので、18メガをフルに読み込むと15秒以上かかってしまうのだ。

WORLD HEROES 2

対応第3弾

ハドソン／'94年内発売／予価¥6,000　ACT　SCD+アーケードカード専用

今いちばん熱い格闘アクション！

今ゲーセンで最も熱い格闘アクションゲーム『ワールドヒーローズ2』が、早くも対応第3弾として発表された！

このゲームの特徴は、なんといっても使用できるキャラクターが14人もいることだ。全員を使いこなせるようになるまで、かなり長く遊べるぞ！　このゲームには、「ノーマル」と「デスマッチ」の2つのモードがあるんだ。「ノーマル」は4本勝負で2本先取したほうが勝ち。そして「デスマッチ」は制限時間1本勝負で、相手をKO（10カウント）したら勝ちになるんだ。このモードのステージは特殊で、地雷が埋めてあるところや雷が落ちてくるところなどまさに「デスマッチ」にふさわしい舞台で戦うことになるのだ。超燃えるぞ!!

◀選択できるキャラクターは、史上最高の14人!!　おもしろいヤツらだぞ！

▲このゲームでは、飛び道具をはね返すことができるのだ。

▼もちろん対戦プレイもＯＫ！　腕を磨いてライバルに勝とうぜ!!

◀必殺技の数もすごく多くて、どれもハデハデだぞ！

奇妙〜なキャラ

◀キミョ〜なキャラ代表のマッドマン（右）とラスプーチン（左）。

▶キャラのオーバーなアクションを見ているだけでも、楽しいぞ。

オーバーなアクション

『ワーヒー2』の魅力ってナンダ!?

このゲームの魅力は、画面を見てもわかるようにとにかくハデハデで、個性豊かなキャラクターとオーバーなアクションがイイのだ。キャラクターの中には、ちょっと不気味だけどイイ味を出しているヤツや、かわいらしいリアクションをする女の子もいるぞ。とにかくおもしろいっ!!

？ システムカードとの違いはいったいどこなのか？

16メガで12,800円という価格を高く見るか安く見るか。スーパーシステムカード（バッファ2メガ）が9,800円であることを考えると、そうとう安く感じる人が多いんじゃないかな。しかし、スーパーシステムカードは、2メガのバッファ+システムROM（CD-ROM²システムを構築しているプログラムROM）がセットになった価格で、アーケードカードのように、16メガのバッファのみの価格とは単純に比較できない。だから、アーケードカード単体ではCD-ROM²システムを起動できないので注意すること！

それにしても、16メガでこの価格はけっこう安い。これが実現できたのもD-RAMという価格の安いメモリを使用したからこそだ。過去のカードに使われていたS-RAMを使っていたらこの価格は実現できなかっただろう。

'93東京おもちゃショーレポート

from 幕張メッセ

電撃PCエンジンブースも出展したおもちゃショーは6月3日から6日にかけて開かれ、4日間で約14万人という記録的な入場者数で、大成功。電撃ブースに来てくれたみなさん、どうもありがとう！

NECブースはパンク寸前!!

電撃ブースは大盛況!!

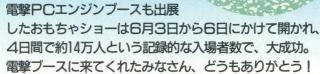
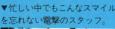
ゲーム大会が白熱 ミサイルファイター(仮)

◀多人数プレイのACTなので当然、大盛り上がり大会だ！

▶待ち時間に本誌特別版の記事でイメージトレーニングしていた成果は？

富くじに大行列！

▲運のいいひとだけが引けた富くじ。豪華商品で大人気だった。

▼忙しい中でもこんなスマイルを忘れない電撃のスタッフ。

スタッフもノリノリ

ストⅡダッシュはやっぱり大人気!!

NECブースで一番大きなスペースをとっていたのが、『ストⅡダッシュ』だ。ゲーム大会もすごい人気だったし、春麗のコスチュームを着けたおねえさんも目立ってた。

話題のソフトがどんどん登場!!

女神天国

風雲カブキ伝

◀▲TVCFにも出演していた「カブキ」が舞台に登場。『女神』はパネルで。

ゴジラ 爆闘列伝

▲話題作『ゴジラ』はデコレーションもド迫力。

そして、シカゴは雨だった…

'93 サマーCES レポート

'93 6/3〜6/6 in Chicago

世界最大級のゲームと家電の展示会"CES"が米シカゴで、6／3〜6に開催された。

PCエンジンは、アメリカでは苦戦中。任天堂、セガの大ブースにくらべて、つつましいスペースで展示されていた。アメリカでのPCエンジンDUOの発売元T.T.I.社の辻社長は、「今年後半の目玉は『ジョン・マッデン　フットボール』と、『マクロス』、『ゴジラ』です。なかなか厳しい状況ですが、クオリティを追求して、がんばります」とのこと。今後に期待だね！

▼新聞記者の『ボンバーマン』大会。熱い炎は健在。

▲目玉のひとつの『マクロス』2タイトル。日本で、メサイヤから発売中のものと同じ。

今回発見した、初見参PCソフト！

アメリカで発売されるソフトの大部分は、日本で発売されたソフトの移植版がほとんど。そんななか、ICOM社は独自のPCエンジンソフトをリリースしているぞ。

JOHN MADDEN FOOTBALL

▲今年の目玉の期待ソフト。コイントス、ジャッジの取り込みがナイス。ハドソン制作。

KING OF THE MONSTERS 2

◀NEO・GEOソフトのPCエンジン移植作。地球の怪獣と宇宙怪獣が街を破壊したり、戦ったりするACT。

CAMP CALIFORNIA

◀カリフォルニアを舞台に繰り広げられる、コミカルACT。ミョ〜な味を出したキャラとステージがグッド。

3DO正式発表される！

ソフトなどの熟成には、もう少し時間が必要…

3DOの発売などの正式発表がCES会場で行われた。アメリカでは1993年の冬発売で、日本およびヨーロッパでの発売は、1994年になるとのこと。期待のソフトだが、会場で動いていたのは、わずかに10タイトルくらい。それも、とりあえず動いている程度で完成はまだまだ先。今年のクリスマスまでに30タイトルが発売される予定だが、どうなるか？　ただハードのスペックは相当に高いので、今後の展開待ちかな？

▲3DOの全容。発売価格は日本円で約8万円くらいらしい（未定）。少々高いが、拡張性などは抜群。

魅惑のソフトたち…

◀『STELLAR FIRE』。リアルに動くぞ。

▼『JURASSIC PARK』。目玉の一作。

◀『STAR TREK　ネクストジェネレーション』。

INside OUT

VOL.6 巻頭カラーSPECIAL

ひさびさにカラーページで登場したインサイドアウト。PCエンジン関係のインサイドの情報から、それをとりまくアウトサイドの情報まで幅広く扱っていこうというコーナーだ。今回からハード・ソフト全般に関するQ&Aをレギュラーコーナーにしたので、投稿よろしくね。

NEWS レーザーアクティブ、8月に発売か!?

パックの価格は安くなる見込み

今年1月の発表時には7月に発売される予定だった新型ハード・レーザーアクティブなんだけど、どうやら発売が少し遅れて8月になりそうだ。ハードの方はすでに発売の準備ができているのに、問題はソフトの方。同時発売予定の第1弾・6タイトルの調整が遅れぎみらしいのだ。開発途中段階のソフトを見た関係者が言うには、まだゲームをプレイできる状態になっていないものが多くて、ソフトの評価もできる段階ではなかったそうだ。ということは、8月も下旬頃の発売と見て間違いないんじゃないかな。

発売日とともに気になる価格の方はというと、9万円以下という本体はそれほど安くならないらしい。ただし、6万円以下というパック（LD−ROM²用、MEGA−LD用の2種類）はかなり安くなる予定だ。DUO−Rが¥39,800（税別標準価格）なので、それを下回れるかがポイントになりそう。とにかくハードは少しでも安く出したほうが、いいソフトが出たときに、欲しいっていうひとが増えて、長い目でみれば有利だと思うんだけど。

◀第1弾ソフト『ザ・グレート・ピラミッド』の最新画面。

レーザーアクティブソフト発売スケジュール

	タイトル	メーカー	内容	ジャンル	機種
第1弾	エンジェルメイト	プラネット	ルーレットでギャルを脱がせるという野球拳タイプのゲーム。パーティー向き。	ETC	LD-ROM²
第1弾	悪魔の審判	プラネット	デーモン小暮閣下が深層心理を分析してくれる、パーティー向きのソフト。	ETC	LD-ROM²
第1弾	クイズ エコノザウルス	ハドソン	早押しクイズに答えながら環境問題を考えられるソフト。4人まで同時プレイ可能。	ETC	LD-ROM²
第1弾	ピラミッドパトロール	タイトー	超キレイなCG画面のピラミッド内で展開する、スピード感溢れる3D−STG。	STG	MEGA-LD
第1弾	I WILL	パイオニア	実写の推理ものドラマの中に入り込んで事件を解いていく感じの本格派AVG。	AVG	MEGA-LD
第1弾	ザ・グレート・ピラミッド	パイオニアLDC	ピラミッドのすべてを盛り込んだ、映像+音声図鑑的データベースソフト。	ETC	MEGA-LD
第2弾	ハイローラーバトル	パイオニア	ほとんど実写のようなCG映像を背景に戦闘ヘリで戦う、大迫力の3D−STG。	STG	MEGA-LD
第2弾	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	パソコンでヒットしたJ.B.ハロルドシリーズを実写画面たっぷりで移植した作品。	AVG	LD-ROM²
第3弾	ヴァジュラ	パイオニア	戦闘メカに乗って、その視点で展開するCG画面を背景にした3D−STG。	STG	LD-ROM²

PCエンジン相談室

前号の特集が好評だったので、調子に乗ってレギュラー化したぞ。今回は「天の声バンク」について。

Q DUOのバックアップメモリが足りなくなってしまいました。何とかする方法があったら教えてください。（兵庫県　ななしくん）

A キミのためにあるような周辺機器が「天の声バンク」なのだ。バックアップデータを4つ分セーブできて、簡単に扱えるので、編集部でも重宝してるんだ。標準価格は3,880円。ほんとに便利だよ。

Q 天の声バンクの電池はどれくらいもちますか。また、電池が切れたとき、交換は自分でできますか。（岐阜県　平井智徳くん）

A これについてはハドソンの広報担当の方にきいてみた。「内蔵の電池の寿命は、使用していれば8年くらいもちます。電池の交換はできませんので、基本的には電池が切れたらおしまいということですね」。

ずっと保存しておきたいデータは、2つ以上の天の声バンクに入れておかないと安心できないってことだね。

はみだしIN&OUT 今月のIN（イカス）は、6ボタンパッド・ジョイスティックだ。今号で発表された格闘ゲームは当然対応してくるはずだし、対応ゲームはこれなしではプレイが困難（事実上できない）なのだ。数種類発売されるみたいなので選んで買おう。

NEW PRODUCT

これから買うなら、ワンダーメガM2!

ワンダーメガRG-M2

日本ビクター／7月2日発売　標準価格¥59,800(税別)

PCエンジンでは、一体型のDUO、DUO−Rがすっかり定着し主流となった感じだけど、メガドライブの方はまだまだCDの普及が遅れぎみで、また一体型のワンダーメガ（初期型M1：税別標準価格82,800円）も価格が高めだったことで、DUOほどのヒットにはなっていなかった。

今回発表されたワンダーメガの新型M2は、装備機能の見直し、価格の引き下げを行っている。なんと2万3千円も安くなっているのだ。MIDIや重低音増強などが削られているけど、どちらかというとあまり必要じゃない機能だし、コードレスパッドなど、かわりに加わった機能が強力だし、スタイルも洗練されている。

メガCDのソフトもかなりタイトルが増えてきたし、セガが「RPGソフトの開発に力を入れ直す宣言」をしていたりして、今後が大いに期待できそう。まだメガドライブ本体を持っていなくて、メガCDの購入を考えている人は、この機種の購入を検討してみた方がいいと思うよ。

M2の3大特長

抜群の操作性

6ボタンコードレスパッドを標準装備

ゲームの操作だけでなくリセットや、本体、TVの電源まで操作できる。操作範囲や応答速度には独自の技術を使用。

高音質・高画質

CDプレーヤーと同じ1bitDAC搭載

単体のCDプレーヤー用のLSIを採用して音質もAVコンポクラスに匹敵。

S端子標準装備

最近ほとんどのTVに採用されているS端子を装備していて、画像がきれいだ。

広がる多機能性

カラオケ対応機能満載

マイク端子×2、エコー、ピッチコントロールなどで、カラオケに完全対応。

電子出版ソフト対応

オプションのデコーダーカートリッジで豊富なCD電子出版ソフトを使えるぞ。

▲別売りの拡張パッドか、従来の別売りパッドをコードレスパッドの手前部分につなげば、2Pもコードレス環境になる。いわゆるマルチタップは下の写真の右の方にあるパッド接続端子につなげば他の機種と同様に使える。これで対戦ゲームもバッチリ。

▲RF出力用の端子、ビデオ出力用の端子、S出力端子などが並んでいる。AVシステムに組み込むにも十分だね。本体の左側には標準マイク入力の端子や、エコー、ピッチコントロールのツマミ類がある。

'93東京おもちゃショーで突撃アンケート実施!

▲日曜日の大混雑状況でのアンケート風景。協力してくれたみなさん、ありがとう。

おもちゃショーでは、わりと控えめにセガブースに展示されていたM2。新作ソフトのデモでも使われていたけど、リモコンの反応がいいため、従来のパッドと変わらなかった。会場に来ていたひとをつかまえて、アンケートをお願いしたのだけれど、コードレスで操作性が格段によくなったのと価格が手ごろになった点で評価が高かった。ショーに来られなかったひとも店頭でさわってみてね。

一方アウト（ダサダサ）は6ボタンでないパッドやジョイスティック類だ。とくに悲しいのが、コードレスパッド。ここはなんとしてもNECさんに6ボタンのコードレスパッドの別売り（パッドだけでOKなやつだといい）を出してほしいな。 はみだしIN&OUT

メーカー直撃インタビュー
大人気のこのソフト
PCエンジンで
ああっ女神さまっ

出してくれませんか？

NEC HEのアンケートで『セーラームーン』『ああっ女神さまっ』『3×3EYES』がゲーム化希望のトップ3という結果が出た。『セーラー…』はすでにPC化決定！　あとは残りの2タイトルはPCエンジンで出るのか？本誌では、読者の代表として直撃インタビューを敢行した!!

PC化するならデジコミがピッタリ!

ああっ女神さまっ

美しくて、とっても魅力的な3人の女神さまが、画面いっぱいに登場する』ああっ女神さまっ』。パソコンソフトの中でもトップクラスのグラフィックは、息を飲むほどキレイで、女神さまたちが輝いているのだ。その美しさを思いきり味わおう。

▲彼女の100万ドルの笑顔を見ると、心が洗われるようだネ。

▲左からトラブルメーカーのウルド、素直で純粋なベルダンディー、メカ好きなスクルドの3女神さま。

デジコミ風AVG

パソコン版『ああっ女神さまっ』は、デジコミ風のAVG。原作では決して見ることのできない、オリジナルのビジュアルがいっぱい登場！　あこがれの3人の女神さまと、ゲームの中とはいえ会話をしたり、デートなんかもできるのだ。これは、ファンにはたまらないぞ！　PCエンジンに移植されるなら、CDロムの特性をいかしたアニメーションや音声を入れて、この感動を再現してほしいな。

▶余計なコマンドがなく、デジコミ感覚で楽しめるのだ。オリジナルキャラクターも登場するぞ。

キミの選択しだいで展開が!

このゲームの特徴は、主人公の森里螢一（プレイヤー）が行動やメッセージを選択することで、その後の展開が変化していくこと。全部のグラフィックを見るために、何回も遊べちゃうってワケ。

◀ゲームを進めていくと、次にとる行動やメッセージを選択することになるのだ。そして…。

▲選択によって、展開が変わるぞ。こっちでは、ウルドが登場。

▲あっ、ベルダンディーがどこかへ行ってしまう。トホホ。

　※画面はすべてパソコン版です。

スクルド
SKULD

ウルド
URD

3人の女神さまがオリジナルストーリーで大活躍!!

▲▶ゲーム中には、こんなにキレイなビジュアルがバンバン登場するのだ。オリジナルストーリーも展開がバラエティーに富んでいて、とっても楽しいよ。

▲彼女は森里螢一の妹、恵ちゃん。３人の女神様にひけを取らない、キュートな女の子♡

パソコン版の発売メーカー ▶［バンプレスト］の下道さんに聞きました

パソコン版『ああっ女神さまっ』の発売元は、なんと最近ＰＣエンジンに参入したばかりのバンプレスト。同社はすでにパソコン版の次回作として『機動警察パトレイバー』のタイトルがあがっており、意欲的にパソコンソフトを展開しているのだ。そうなるとものすごく気になるのが、移植に対するスタンス…とゆーか、ずばりいえば〝『ああっ女神さまっ』をはじめとするパソコンで発表したタイトルをＰＣに移植する予定があるのか〟という点。そのあたりをインタビューしてみたぞ。

下道「そもそも、当社がＰＣエンジンに参入した目的は、キャラクター商品をより多角的に展開するためと、ＣＤロムのノウハウを蓄積するため、という２つの理由があったんです。ですから、発売タイトルとしては、ＰＣユーザー向きのキャラクターである『幽☆遊☆白書』と『セーラームーン』に決定したわけです」

ではパソコンソフトの中からＰＣエンジンに移植する予定のものはあるんですか？

下道「パソコンのユーザーとＰＣエンジンユーザーって、年齢的にも感覚的にもすごく近いと思うんですよ。ですから、パソコンでヒットしたタイトルは、ＰＣエンジンに移植して積極的に展開しようと考えています」

で、では『ああっ女神さまっ』も移植されるんですかっ!?（←大興奮してる）

下道「はっきりいって質の高い作品ですし、ぜひ移植したいんですが……許可がおりないんですよ」

ということは、つまり…。

▲コンシューマー事業部・副事業部長の下道さん。バンプレストのゲーム全般を統轄している。

下道さん 微妙なところなんですがむずかしいと思いますね

電撃 しょぼ〜ん（涙）

できればRPGでもプレイしたい!

3×3EYES サザンアイズ ～三只眼變成～

グラフィック総数3400枚という、超豪華なビジュアルシーン満載の『3×3EYES～三只眼變成(サンジヤンヘンジョウ)～』。オリジナルキャラクターとオリジナルストーリーで、原作とはひと味違う新しい『3×3EYES』の世界が広がるぞ！

オリジナルストーリーで新たな物語が始まる

▲▶さすがパソコン、グラフィックはピカイチのデキだよね。PCエンジンでも、この美しいグラフィックが見たいよ～ぉ。

▼原作でおなじみの鈴鈴、スティーブ龍。この他にもファンの多い美星ちゃんも登場する。

▲舞台も学校やスキー場、はたまた海外といろんなところを冒険することになるのだ。ハプニングもいろいろあるぞ。

▲会話をしていると、キャラクターの表情が画面に表示されるんだ。やっぱりパイちゃんスマイルはイイよね♡

アニメーションがスゴイ!!

オリジナルキャラクター
スージン

▲ストーリーのカギを握る、幻のカルクグール族の少女戦士。はじめは敵として登場するんだけど…

バリバリのアニメーションシステム搭載のAVG

秒間最大14コマというアニメに負けないクオリティのアニメーションと、原作のイメージを大切にしたオリジナルストーリーが展開するパソコン版『3×3EYES～三只眼變成～』。近日発売されるTOWNS版のCDロムでは、OVAのキャストを起用してセリフをしゃべらせているから、移植されたらそのデータをそのまんまPCエンジンに使えそうだ。アニメーション部分もPCエンジン向きだから、あとは、GOサインを待つのみっ!!

★オープニングビジュアル

◀主人公とパイちゃんが、はじめて出会うシーン。電車の中で居眠りをしている。

▶バリバリのアニメーションで、オープニングが流れる。スッゴク滑らかだぞ。

★オリジナル主人公

▲これといった特技のない、ごく普通の高校生。ある生物に寄生され、ハプニングに巻き込まれる。

★オリジナルストーリー

▲オリジナルキャラクターを加え、三只眼をめぐるハラハラドキドキのストーリーが展開する。

メイン画面を紹介！

このゲームはマルチウインドウ形式になっていて、画面をいくつかのブロックに分けた構成になっている。スッキリして見やすい上に、プレイヤーが自由にウインドウの位置を変えることもできるんだ。

グラフィック画面

これが、メインになる画面。人物や場所、キャラクターの顔画面が表示されるんだ。

アニメウインドウ

アニメーションシーンはここに表示され、もう一度見たいときはここで再生もできるのだ。

アイコン

コマンド系はアイコンで表示されていて、コンパクトで分かりやすくなっているんだ。

メッセージ

ここには、ゲームの進行に必要な会話や情報などのメッセージが表示される。

パソコン版の発売メーカー

▶［日本クリエイト］の板倉さんに聞きました

『3×3EYES～三只眼變成～』は、AVGは売れない、という最近の常識をくつがえす大ヒットを記録しているうえ、PCユーザーにとっても、移植が待ち望まれている大注目ソフトである。発売元の日本クリエイトは、PCエンジンに参入していないメーカーだけど、ホントのところ移植される可能性はどのくらいあるのかな？　そのあたりをするどく聞いてみたぞ。

板倉「PCエンジンへの移植は、当社が参入する、しないは別として、前向きに検討してますよ」

おっとぉ、いきなりナイスな発言！

板倉「…ただし、われわれにとってPCエンジンというのはまだ未知のハードですし、パソコンソフトとは販売方法の違いなどがあるので、まだ検討中としか言えません。それに、私たちが想像しているレベルのハイクオリティな作品を作るためには、どのていどの作業量や時間が必要なのか、という予想が立てられない不安もありますね」

かなり具体的に検討されている様子ですが、仮にPCへ移植するとしたら、どのような内容になるのでしょうか？

板倉「あくまでやるとすれば…という仮定の話ですが、98版やTOWNS版そのままでは能がないので、なんらかのアレンジはするでしょうね。といってもいきなりRPGにしたりしませんけど(笑)。きっとデジタルコミック、という表現が近い作品になる…かな？」

▲お仕事中の開発室におじゃましてみたりする。スタッフのみなさん、ぜひPCに移植してくださいね。

▲代表取締役の板倉さんは写真がおキライなので、かわりに営業部の内野さんに登場してもらいました。

板倉さん もし移植する時はグレードUPします

電撃 手ごたえあり！

そこで、気になるところを…

NEC HEに突撃レポート!!

▲今回、取材のもととなったアンケートデータをチェックしているお2人。

最近『ストIIダッシュ』をはじめ、ビッグタイトルをたて続けに発表しているNEC HE。今回特集した『ああっ女神さまっ』『3×3EYES』もパソコンで話題になったソフトだけに、移植にも意欲的なNEC HEがこのまま黙っているわけがない！　そこで気になるこの2タイトルをはじめ、今後どんな方針でソフトを発表していくのかを突撃取材してみたぞ!!

敏腕プロデューサーに最近状況をインタビュー！

プロデューサー
深川悟郎さん
◀PC版『女神天国』などのプロデューサー。企画の窓口も担当しているので、もし持ち込みたい企画があるメーカーさんは、この人へ連絡すべし。

プロデューサー
高垣信宏さん
▶『ムーンライトレディ』などのプロデューサー。ソフトハウスとの折衝などを担当しているため、パソコンメーカー界でも顔が広いというウワサ。

そもそも、今回の特集は〝最近のNEC HEってすごいタイトルいっぱい発表してるけど、ちょっと取材してみる？〞というきわめて軽〜いノリから始まっている。それが、取材の準備打ち合せをしてるときに見せていただいた、ユーザーからの〝移植希望アンケート〞データをみてビックリ！今回とりあげた3タイトルが、4位以下をぶっちぎってのハイパー人気なのだ。そこでいきなり企画を変更して、いまキミたちが読んでいるような形の記事になったわけ。でも、かんじんのNEC HEは、このデータをどう受けとめているのだろうか？

深川「NECというとどうしてもハードメーカーという印象をあたえるのですが、最近では、ソフト開発を推進するチームができたりして、ソフトハウスとしての役割も持つようになっているんですよ」

すると、このデータをもとにNEC HEが移植を進めることも検討してるとか？

高垣「オリジナルを制作したソフトハウスが移植してくれるのであれば、われわれは大歓迎なんです。ただ、中には事情があって難しいものや、マーケットの違いから不安を覚えられるところもありますよね？そういったタイトルに関しては、逆に当社が積極的に動いたり、協力しあったりして、最終的にユーザーが望んでいるソフトの移植が、かならず実現されるべきであると考えてます」

それは、今回とりあげた2タイトルの移植が、かならず実現される、という意味ですか？

深川「それが理想だ、という意味です(笑)。ただ、最近のパソコンソフトって、ディスク10枚組みはザラだし、パソコンのCDロム対応で声優さんの音声が入ったものなども出はじめていますよね。PCエンジンは、それをいちばん移植しやすいハードだと思いますよ。ですから、その2タイトルもPCに移植しやすいでしょうね」

高垣「これからは、人気の高いタイトルが次々と移植される環境になります。期待していてください」

※『ぽっぷるメイル』『ブランディッシュ』の画面はパソコン版です。『エメラルド ドラゴン』の画面は開発中のものです。

エメラルドドラゴン

GAME DATA	完成度
NECホームエレクトロニクス	6月10日現在
12月発売予定	
価格未定	
スーパーCD-ROM²	50%

ストーリー・目的
急速に力をつけ始めた魔軍に対し、いまや滅亡の危機に瀕するイシュ・バーンの人間たち。それを目にした少女タムリンは立ち上がると、角笛を吹き鳴らす。その音にこたえて、彼女とかつてドラゴンの国でともに育った若きドラゴン、アトルシャンはイシュ・バーンへ。かくして、戦いの旅は始まった。

制作絶好調!今月の『エメドラ』4大ニュース!

メインキャラの声優が決定、美しいグラフィックや音楽、ゲームシステムの制作も快調に進行中だ。本誌では、この超期待作の制作室を密着取材し、つねに最新のニュースを送り続けていくぞ!

1 メインキャラ声優陣決定!

魅力的なキャラたちの声を演じる声優陣。キャラのイメージを左右する重要な役だけに選考は慎重に行われた。まず、シナリオ担当の飯氏、グラフィック担当の木村氏が「主人公のアトルシャンはなるべくどこにでもいそうな平凡な感じ」「ハスラムはプレイボーイ」といった声のイメージを提出。さらにパソコン版のファンたちの希望なども反映し、おもちゃショーのデモのためにメインキャラのキャストだけが先に決定された。

デモの録音に立ち会った飯氏、木村氏に感想を聞いてみたところ、木村氏が「あの役にあの声はぴったり」と言うかと思えば、飯氏が同じ役を「あの声だけがちょっとイメージとちがうかなあ」と、多少意見がわかれていたりしたところもあったようだ。しかし、トータルでは「最高」という点では一致。詳しい声優のキャスティングは後のページをみてね。

▲デモの録音のために一同に会したメインキャラの声優たち。声の熱演が繰り広げられたのである。

2 オープニングデモ完成!

PCエンジン版の『エメドラ』には、プロローグとは別にオープニングデモが用意された。「プレイ開始前にプレイヤーの期待感を高めて、最初からゲームの世界にグイグイ引き込みたいんだよね」という演出担当の岩崎氏の考えから作られたものだ。

オープニングデモには、映画の予告編のように、本編中のドラマチックなシーンが次々とフラッシュバックで登場する。「あれ、なにが起こるんだろう?」、「いったい、あのセリフはどういう意味なんだろう?」と、思わず気になる見せかた。これからゲームを始めようとするプレイヤーが「早く、あのシーンを見たい」とあおられてしまうこと、まちがいなし。なかなか心憎い演出だ。

このオープニングデモは、おもちゃショーで公開された。残念ながら、見られなかったというキミ、ご安心を。後のページでおもだったビジュアルを大公開するぞ!

▲オープニングデモの1シーン。ゲームへの期待が思わず高まってくる。

さまざまなキャラたちが織りなすドラマチックストーリー

3 音楽担当は『天外II』他の福田裕彦氏に決定!

PCエンジンのユーザーは音楽にもうるさい。当然、PCエンジン版では、音楽面にも一段と力が入り、福田裕彦氏の音楽担当が決定した。福田氏は作編曲家として、小泉今日子や佐野量子などのアルバムをてがける一方、作曲家生方則孝氏とのコンビで、シンセサイザー音色ソフト「生福」シリーズも発表、「ビースト三獣士2」や「11人いる！」などのアニメーションBGM、『ボンバーボーイ』や『天外魔境II』などのゲームミュージックも制作してきたベテランだ。

映画好きで「ゲームミュージックも基本的には映画音楽と同じですよ」と語る福田氏は、映像やストーリーとハーモニーを奏でるような音楽を作る。ストーリー性が強い『エメドラ』を、よりドラマチックに盛り上げてくれるだろう。なお、パソコン版の音楽を聞いて、「基本イメージは変えないように作っている」とのことだから、パソコン版のファンも安心していいぞ。

▲ベテラン、福田裕彦氏。ドラマチックな音楽に期待しよう。

4 おもちゃショーでは黒山の人だかり!

6月初めに開催されたおもちゃショーで、『エメドラ』のデモが一般に公開された。業界人、ファンたちがいっぱい集まり、各メーカーが自信作をいっせいに並べたショーのなかでも、『エメドラ』はひときわ目をひいた。なんといっても、パソコン版からの移植が長らく待たれていたゲームだけに、注目度が高いのも当然だろう。本誌先月号のスクープ記事への反響そのままに、モニターの前は異様な熱気に包まれていた。

大きなディスプレイ画面に映し出されたオープニングデモや、最初のマップを歩きまわるアトルシャンのオートデモには多くの人々が注目した。「システムが良くなったみたい」、「アニメーションがたっぷりになりそうだなあ」などの感想を口にしながら、画面に見入っていた。

◀デモに見入るファンたち。「早くプレイしたい」とみんな発売が待ち切れないようす。

『エメドラ』の魅力を、ひとことでまとめるのはむずかしいけど、あえていえばドラマチックって言いかたになるかな。

遠大なマップ上に繰り広げられる、広大なストーリー。若いプレイボーイや自分のルーツを探す女の子から、人生の辛苦をなめてきた老人まで、多彩なキャラクターたち。そして、随所に散りばめられた迫力あるビジュアルシーン。すべてがゲームをドラマチックに盛り上げる。プレイしていると、思わずグイグイとストーリーに引き込まれてしまう。

パソコン版のファンがサイドストーリーの小説まで書いたのも、ドラマチックな物語のなせる技じゃないかな。(ケイちゃん)

オープニングデモ＋NEWビジュアル誌上公開！

ビジュアルに対する人気も非常に高かったこのゲーム、PCエンジン版ではどんなグラフィックになるのか、ファンとしてはいちばん気にかかるところだろう。今月はビジュアルシーンのおいしいところを集めたオープニングデモや、ゲーム中の新着マップ画面などをたっぷり見せちゃうぞ。

PCエンジン版ではビジュアルシーンが一段とパワーアップされる。パソコン版よりシーンが増えたうえに、すべてフル画面で、アニメーションもたっぷり。見てもらえばわかるとおり、ド迫力のビジュアルになっている。

マップ画面では、システムを使いやすくするために加えられた視覚的なくふうに注目。目的地への道が用意されたり、店に看板がついたりと、いろいろ改良されているのだ。

▲町から町、町から宮殿……。ポイント間を結ぶルートに小石を並べた道が作られたぞ。

▲店には看板がついて、表からでもどの店が何の店かひと目でわかるようになった。

▲進むべき道に迷ったときに便利な相談コマンド。キャラの性格がでる会話も楽しみ。

メインキャラ超豪華声優陣大発表!!

関俊彦

平凡な青年が旅を続けるうちに成長していく役だから、アトルシャンは気どらない声がいい。「YAWARA！」の松田記者などを演じた、関氏の声の演技に期待したい。

塩沢兼人

ふてぶてしい悪役ながら大人気の二枚目。この役は、やっぱり思いきりかっこ良くなくっちゃ困る。『天外』のオロチ丸役で知られる塩沢氏が、迫力ある声で決めるぞ！

エメラルドドラゴン

声の名演技でビジュアルシーンをドラマチックに盛り上げてほしいと思う一方、自分の想像していたのとちがう声でイメージを壊されたくない……。PCエンジン化で、ファンがなにより気にしていた声。その声がメインキャラ分だけ決定した。声のイメージに合わせて選び抜かれた豪華キャストである。キミのイメージとは合っていたかな？

冬馬由美　ファルナ

男まさりな行動や、勝ち気な表情の下に、一途な愛と傷つきやすい心を秘めているファルナ。この難しい役は、「ロードス島戦記」のディードリット役で知られるベテラン冬馬氏が演じる。

井上和彦　ハスラム

プレイボーイの王子様ハスラムの声は、「美味しんぼ」の山岡士郎役などで知られる井上氏。ハスラムのあのちゃらんぽらんな性格を演じるにはぴったりだ。

笠原弘子

見た目はかわいいけれど、魔軍にも自分から立ち向かっていく、意志の強いヒロイン。その声を演じるのは笠原氏。しっかりとした性格を感じさせる声が魅力だ。

速水奨　サオシュヤント

世界のあらゆるできごとを、自分の目で見て書き留めたいと考えている吟遊詩人サオシュヤント。クールな二枚目を、速水氏が落ち着きある声で演じる。

おたより大募集なのだ！

「ファンの声があったからこそ、PCエンジン化は実現した」と、飯氏、木村氏は口をそろえて言っている。そして本誌にとってもファンの声が頼り！　励ましの手紙やイラストなどを送ってくださいませ。採用された人のなかから、先着12名にメインキャラ声優陣のサイン色紙をプレゼント。そのほかにもいろいろなスペシャルプレゼントを企画しているのでお楽しみに！

〒101　東京都千代田区
神田神保町2-22-11
電撃PCエンジン編集部
「エメドラファン倶楽部」係

賞品はサイン色紙

次号予告

『エメドラ』には、PCエンジン版だけのスペシャルフィーチャーがまだまだいろいろあるらしいのだ。流れてきた噂によれば、イシュ・バーン以外の場所を舞台にした×××が付け加えられるとか、ゲーム冒頭のアトルシャンと×××の出会いがまったくちがう形になるとか、思わず「えっ！」と驚くような企画が進行しているらしい。来月はさらにそのあたりのビッグニュースにするどく迫る予定。首を長くして、来月を待て！

GAME DATA	完成度
ハドソン	100%
7月10日発売	
¥7,800	
スーパーCD-ROM²	

ストーリー・目的
ハデ好き、女好き、超ワガママという、ゲーム史上まれなキャラクター・カブキ団十郎が主役を務めるドラマチックRPG。今回の敵役は、『I』で火の勇者に敗れた、大門教。再びジパングに魔の手をのばす魔族たちを相手に、ジパング〜ロンドンをまたにかけるカブキの活躍やいかに?

まずはプロローグ、平和な京を襲った異変とは?

口上

さぁて、お集まりの方々! 今回お伝えするのは、『天外魔境風雲カブキ伝』冒頭の一席だよ、お立ち会い!! 耳ざとい読者はご承知でしょうが、おさらいだと思っていただければ、存外の幸せだ。

時は、根の一族との戦い(『天外II』)から1年後。我らがカブキ団十郎は、復興した京の町でも随一の花形役者となっていた。そのカブキの元に届いたのは、兄弟子オロチ丸からの手紙。「久しぶりに会って話がしたい」ということだ。

再会を祝して酒(芸者つき)をくみ交わす2人。と、その目前で、京のシンボル金閣寺が異様な姿に変貌を遂げる。同時に京の町から女性の姿が消えた…!

千両役者!!

◀▲役者・カブキ団十郎の舞台。物語の子細はよくわからんが、ひたすらオイシイ役を演じているのは想像がつきます。

◀そんな毎日を送るカブキの元に、オロチ丸からの手紙が。これが今回の事件の発端となるのであった。

◀京の町。最初のうちは、ご覧のように町の外に出ることができない。店に入っても買い物もでけへんのどすえ。

金閣寺変貌!

◀▼2人の目の前で金閣寺に異変が! オロチ丸が危惧していた、大門教の侵略が始まったのだ!!

▲金閣寺はどうでもいいが、女をさらったのは許せねぇ! カブキ団十郎、再び戦いに旅立つ!

ジパングーのワガママ男、カブキ団十郎走る!!

RPG WAVE '93

序盤戦重要ポイントを総チェック

いよいよ発売直前！　というわけで、ついに今月は、ジパング編を徹底分析してしまうのである。ま、ジパング編といっても、京の国だけなのだが、これがけっこうなボリューム。イベントだけでも歯ごたえは十分なので、心してかかるように。

さて、下のマップでもわかるように、『天外Ⅱ』と比べると、京の国も京の町と同様、相当に様変わりしている。そのうえ、川にかかった橋が所々で落とされてしまっているため、好き勝手に動きまわるというわけにはいかないのだが…。

▲京の町の瓦版屋(かわらばんや)・京スポで見せてもらえる地図。村の名前もわかる。

京の国MAP

ポイントリスト

1. 京の町
2. 金閣寺
3. 鳥羽村
4. 伏見村
5. 桃山鉱山
6. ジョウコウ屋敷
7. ケモノ道
8. 嵯峨野村
9. 恩妙寺
10. 嵐山温泉
11. 嵐山遊園地

◀京の町からLマップに出ると、こんな表示が。

▶大門教によって、あちこちの橋が落とされているのだ。

ふっふっふ。発売を直前にして、じれにじれまくっている諸君。まぁそんなに気張らず、肩の力を抜きたまえ。と、いうのもすでに何度かお伝えしているように、この『カブキ伝』は、前作、前々作に比べて、シナリオ的なボリュームはさほど大きくはないからだ(その分、ビジュアルや音声データは数倍に増えている)。あまり焦って、早解きしてしまっちゃ損だ。できればメッセージ1つ1つをじ〰っくり味わいながら進めていただきたいのである。また、前作、前々作をプレイした人なら思わずニヤリといった小ワザも多いので、まだやってない人は、買うなり友達に借りるなりしてチェックしておくことをお勧めする。(ドワーフ西谷)

イラスト／辻野寅次郎

1. 京の町 スタート地点、要チェック情報多し!

MAP

先月号でも紹介した京の町だが、例の事件の発生を境にして、その様相が多少異なることになる。上のマップは、事件前のものだ。この時点では、買い物もできなければ、町から出ることもできない。それでは、なんにもやることがないのか？　といえばさにあらず。事件後には聞くことができないメッセージや、会えなくなってしまう人物もいるので、事件の前後とも、くまなく歩きまわってみよう。

また、マップ右上には金閣寺が見えるのだが、京の町から直行することはできないぞ。

北座・南座

◀なんと阿国は一座を引き連れて、海外公演中とのこと。ということは、当分会えないのかしら。

北座のカブキに対するは、南座の阿国(おくに)。それぞれ花形で、京の町の人気を二分している。北座のほうは、楽屋までのぞくことができるが、やっぱりプレイヤーが気になるのは、南座の阿国でしょ？　ところが、阿国は現在京の町にはおらず、公演は休止中なのだ。

貧民区

◀ありゃお懐かしや、タイクーン様まで。

『Ⅱ』では、情報基地として活躍した、貧民区も復活。前作では、ジジババが情報を教えてくれたが、今回は浮浪児たちが情報を提供してくれる。ホテイ丸はいないが、写真のように意外な人物も住んでたりして。

越前屋・越後屋

◀また出た、オカマの守銭奴兄弟。今回は、まともな商売に精を出しているようだが、油断は禁物。

▶謎の越後屋。越前屋との関係が気になる。店の後ろには、桟橋(さんばし)らしきものも見えるが…？

京の町の南西の一角に、最近開店した大きな店。越前屋は、なんとあの足下兄弟が経営する輸入雑貨取り扱いの店。事件後には、ちゃんと売り物も並んでいるが、値段が張るうえに怪しげな商品ばかりなので、無理に買う必要はない。

一方越後屋のほうは、なぜか事件後も休業中。町の人や京スポのウワサでは、これまで一度も店を開いたことがないとのことだが…。

電撃チェック① 『天外Ⅰ』&『天外Ⅱ』と『カブキ伝』のつながりは?

『天外』シリーズのファンならご承知のように、『天外魔境』とは、架空の国ジパングと、その成り立ちに関わる火の一族の物語だ。

第1作『天外魔境ZIRIA』では、ジパングの北東部である坂東地方を舞台に、ジライア、ツナデ、オロチ丸の3人の火の勇者と、外の国からやってきた大門教(=デーモン教)との戦いが描かれた。

第2作『天外魔境Ⅱ卍MARU』では、火の一族と対を成す、ジパング古(いにしえ)の魔族・根の一族と、火の勇者との戦いを主軸に、ジパングと火の一族の発祥の謎の一端が明かされている。

本作『風雲カブキ伝』の主役を務めるカブキ団十郎は、『Ⅱ』でメインキャラの1人として活躍した火の勇者だ。さらに、今回の敵役は、再びジパング制覇を企てる大門教。

まだ詳しくは書けないが、本作では、なぜ大門教がジパングを狙うのか？　ジパングという特殊な土地が、世界の中でどんな意味を持つのか？　といったことも語られるらしい。

天外魔境 ZIRIA

CD-ROM² のパワーを満天下に知らしめたシリーズ第1作。

天外魔境Ⅱ 卍MARU

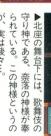
RPGの常識を打ち破る、超スケール&完成度で、ファンのド肝を抜いた。

その他

◀京スポも、みごとに再建。この店だけは、事件前でも営業中。また、ここでは京の国の地図を見ることもできる。

▶ジパング大和地方の支配者・タイクーンの公邸。立て札に書かれているように、現在の大和には、最高権力者がいない。

◀とある宿屋の一室。あのジライアも京の町に滞在中らしい。どこにいるのかは、すぐにわかるので自分で捜してちょ。

▶北座の舞台下には、歌舞伎の守り神である、奈落の神様が奉られている。この神様というのが、実は後々…。

2.金閣寺　元凶はココか？

京の町から女性が消えると同時に、この由緒ある建物も大変貌を遂げた。こりゃ絶対になんかあるとは思うのだが、京の町からここに入ることはできないのだ。しばらくは、他の場所をめぐろう。

◀事件前でも入れない。

◀ここまで来るのは大変。

3.鳥羽村　ジョウコウ屋敷に入れない！

京にいちばん近いのがこの村。ここには、前タイクーンの従兄弟(いとこ)であるジョウコウの屋敷がある。ところがこの屋敷にも、スンナリ入ることはできない。ジョウコウにも、妙な風評が多いようだが？

◀どうしても入れない。

◀塀の内側では人影が…。

4.伏見村　お稲荷さんがいっぱい

お稲荷さんで有名な村。村中に社(やしろ)があり、京の町にあったお稲荷さんと同様、油揚げをお供えすると、さまざまなお告げを聞くことができる。油揚げはわずか2両と安いので、すべてのお告げを聞いておこう。なんだかよくわからんものもあれば、意外な事実(?)も語られます。

それから忘れちゃいけない、あの怪力娘の消息もこの村で聞くことができる。会えるのはまだ先だけどね。

▲オロチ丸がカブキを頼ったわけも教えてもらえる。でもホントかしら？

◀ツナデのウワサ。壁に穴を開けたり…、

▶木を切り倒したり、ロクなことしてない。

電撃チェック2　システムはこうなった

システム的には『Ⅱ』のそれを踏襲している『カブキ伝』だが、いくつかの新システムや変更も加えられている。ここでは、そのうちの代表的なものを簡単に説明しておこう。

◀「設定」で変えることができる項目は、写真の4つ。文字速度は、4段階に変化させることができる。

戦闘

◀戦闘が、サイドビューになったことで、これまで以上に動きのある画面になった。

基本的に戦闘時のコマンドは、『Ⅱ』と同じ。ボスとの対戦時には、一定量以上のダメージを与えると「止(とど)め」コマンドが使えるようになる。また、現在自分たちにかかっている術(魔法)効果も見ることができるぞ。

移動他

◀店の役割などに、多少の変化が見られる。ロンドンでは表示も変化するぞ。

診療所が新登場。戦闘不能状態からの復活、毒、酸の治療はここで行う。宿屋はセーブと体力回復のみとなった。また今回は『Ⅱ』のように、歩いているだけでしだいに体、技が回復することはない。

5.桃山鉱山

初のダンジョン、出口はどこだ!?

▲地上部分。ここの宿屋は、宿泊無料。カブキのレベルに不安がある人は、これを利用して徳を積むとよろしい。

鉱山服を 着る! 大丈夫!!

鉱山服が
たくさん　掛けてある!!

きさま!!
何をウロウロしている
早く　持場に　戻らんか!!

▶鉱山の入口には、つるはしと鉱山服が置かれているのだ。

◀鉱山服を着ていれば、敵は出ない。監督官に見つかっても平気。

伏見村の北東にある金山。ジョウコウの命によって、伏見、鳥羽あたりの男手の大部分が金を掘るために駆り出されている。掘り出された金は、すべてジョウコウ屋敷へと運ばれているらしい。ということは、ここを通れば…。

さて、この鉱山は最初のダンジョンということもあって、出てくるザコもなかなか手強いのだが、実はまったく戦闘をせずに通り抜けることもできる(やり方は写真を参照のこと)。しかし、この手を使うと、当然まったくレベルアップしないので、あまりお勧めはできません。

▲いたるところに金脈が。しかし、残念ながら持っていくことはできないのだった。

▲こんなに大量の金！　いったいジョウコウは何に使うつもりなんでしょう？

▲硝酸石は、戦闘中に使うと敵全体にダメージを与えてくれるアイテム。持ってけ、持ってけ！

電撃チェック3　美女と伊達男

カブキといえば、女！　というわけで、今回は女性の出番がやたらに多い（とくにビジュアルシーン)。ここでは、序盤に顔を出すお方ばかりを並べてみたが、どうですかこの艶やかなこと！　しかもほとんど全員、カブキを憎からず想ってるってんだから、まったくうらやましい。

▲京では、阿国本人には会うことができない。でも、ある場所にいくと、生写真がもらえてしまうのだった。

◀彼女たちのおかげで、京の町から出られない。中には変な娘もいるようですがね。

▲オロチ丸との再会の席に、カブキが呼んだ玄人衆。うーん、やっぱりプロは色気が違う？

▲オロチ丸のお使いを、喜々として務める2人。ただの町娘のようだが、彼女たちもまた大門教の魔の手に…。

◀カブキの舞台に華を添える。乱れた襟首がえ～のぉ。

◀とにかくいたるところにカブキの女が。

◀『II』のヒロインからも意外な言葉が。

◀女性ではないけれど、美形ってことで。今回は『I』のように女装はしないんでしょうか？

6.ジョウコウ屋敷 大門教四使徒の一、黄金のカンビエ登場！

さて、おそらく『カブキ伝』最初のヤマ場となるのが、このジョウコウ屋敷。ここまで、ロクに徳も積まずにきてしまったプレイヤーなどは、少々痛い目をみることになるはずだ。

まず、ザコが強い。おまけにこの時点では、確実にカブキ1人で戦わなければならないのだ。持ち物を整理して、回復系のアイテムを充実させるなり、レベルアップの時期を計算するなりしておかなければ、屋敷の主であるジョウコウに会う前に、敗走してしまうことになるだろう。

屋敷は、3階建て。それほど広い建物でもないが、1階にはちょっとした謎解きもある。ま、ちゃんと人の話を聞いていれば、難なく解ける程度のものだ。2階は、これといって問題もないただの通路。ただし、宝箱の中になかなか高級な装備品があるので、取り忘れないようにしたい。

そして3階には、問題のジョウコウがいる。権力欲にとりつかれた彼は、空位となったタイクーンの座を我がものとするため、大門教と手を結んでいたのだった!!

そのジョウコウの背後から、黄金色の影が現れる。彼こそ大門教四使徒一番手、黄金のカンビエ!! 京の町から女性をさらったのも、金閣寺をキンキラキンに変えたのも、すべてはこの男のしわざだったのだ。

かくして始まる、カブキとカンビエの一騎討ち！ はたして勝負のゆくえは？

◀屋敷の中央、大広間の奥にあるライオンの像。はて、いったい何の意味があるのだろう？

◀座敷牢には、ジョウコウの使用人たちが監禁されている。彼らの話の中には重要なヒントがあるぞ。

◀いかにも小悪党といった雰囲気のジョウコウ。その背後から…。

▶スッと浮かび上がる影。なんと、早くもボスのお出ましとは！

◀カンビエは術を無力化するバリアを使う。「若草」でこまめに体力を回復させながら戦おう。

▶実は、ここでカンビエに勝っても「止め」を刺すことはできない。カンビエが弱点とするアイテムはどこにあるのか？

電撃チェック4 死んだらどうなる？

奮闘空しく、敗走してしまった場合は、最寄りの診療所で復活する。このときカブキを助けてくれるのが、なんと伊賀のくノ一・百々地三太夫の1人、まつり。いや～、ありがたい。

ちなみに復活した時点での体は、1しかないので注意。

▲今回は、スタート時点から体も技も多いので、序盤はかなり楽に戦えるはず。それでも、油断すればこうなる。

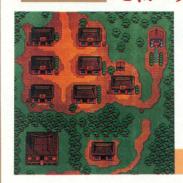
◀診療所で目を覚ますと、枕元にまつりの姿が。

▶いきなりこういうセリフが出るのが、カブキ。

7.ケモノ道　草と木の天然迷路

◀いちおう地上ではあるのだが、Lマップから切り替わって、ダンジョンになるぞ。

京の国の北西の草深い野原。ここにあるのは、獣が足で踏み固めて作った通り道だけ。この道はどこへ続く？

8.嵯峨野村　一見ごくふつうの村だが…

京の国の西半分については、まだ、はっきりとした情報を載せるわけにはいかない。

ここでも、ちょっとした事件が起こるのだが、それは見てのお楽しみってことで。

MAP

9.恩妙寺　世捨て人の庵？

◀お寺というんだから、お坊さんでも住んでいるのでしょうか？　それにしては、さびれている。

嵯峨野村の北、山に囲まれてポツンと建つ小さなお寺がここ。お世辞にもきれいとはいえない建物なのだが、なんだか妙な雰囲気が…。

10.嵐山温泉　旅の疲れをいやしましょ

▲温泉にはちゃんと入ることができる。服も脱げます。

京の町を東に見おろす温泉。せっかくここまできたんだから、熱〜いお湯に浸かって、旅の垢を落としたいところだが、そうのんびりもできない。

ここでも、またまたある事件が、カブキを待っているのだ。

11.嵐山遊園地　イッツ アメージング ワールド

◀園内には、大門教会もある。入ってみよう。

▶それぞれ、妙なトラップがしかけられている。

風光明媚な嵐山に、なぜかギンギラギンの遊園地が建っている。はっきりいって、ここは難関だ。カンビエ配下の４人のピエロが、ジェットコースターやホラーハウスなどのアトラクションを用意して、カブキたちを待ち受けている。各アトラクションは、それぞれ趣向を凝らしたダンジョンになっているので、ひと筋縄ではいかない。じっくり、ひとつひとつ抜けていこう。ここをクリアすれば、敵の本拠地への道が…!!

電撃チェック5　序盤のザコを一挙紹介!!

ここでは、カブキが１人で戦わねばならない、序盤戦のザコを中心に紹介する。１匹１匹は、どれもたいした強さではないが、数を頼んで攻撃されると、ちとやっかいだ。少しでも不安があるなら、町や村のすぐ近くで秘芸「大寄せ」を使って戦っていれば、すぐにレベルが上がるはずだ。

▲無条件に、敵を呼び寄せるという秘芸「大寄せ」。技も消費しないのでお得です。

赤玉　◀ザコ中のザコ。まったく苦労せずに倒せる。

大ナメクジ　◀赤玉の体力が増えた程度。意外にすばやいところも。

魔骨兵　◀打撃には耐性あり。術で全滅させてやろう。

ネバリ　◀緑色のタコか？　スライムか？　見てのとおり弱い。

ツチノコ　◀大ナメクジとほとんど変わらない安全パイ。

魔邪火　◀見た目どおりのすばやさ。術で倒すのが得策か。

ヤト　◀序盤のザコでは１、２を争う強敵。体力が大きい。

マッドアイ　◀鉱山内によく出没。すばやさを下げる特殊能力あり。

マッドマン　◀コイツも鉱山のザコ。体力はありそうだが弱い。

オーク　◀硬い。「雷光」の術で、一挙に全滅させよう。

コボルド　◀体力、攻撃力ともに高い。大量に出現するとツライ。

キャットボーイ　◀コボルドと同程度。「ムチ」の特殊攻撃もあり。

‖…そしてロンドンでは、システム一変‖

◀ロンドン到着時に見られるビジュアルシーンの一部。

▶ジパング一の伊達男、ロンドンに立つ！ 後ろにはビッグベンも見える。

京の国をめぐり、ジパングの危機をひとまず回避すると、舞台は外の国ロンドンへと移る。

しかし、このロンドンへの移動、単に場所の変化だけにとどまらないのだ。まず、右の表のように、各パラメータの表示までが変化してしまう。さらに、言語が異なるため、これまでのジパングの術は使えなくなり、新たに魔法を覚えなくてはならなくなるのだ。こりゃ大変だ！

パラメータ表示の変化	
体→HP	素早→SPD
技→MP	徳→EXP
攻撃→ATK	段→LV
守備→DEF	両→P（ポンド）

店の変化		
宿	→	ホテル
預り所	→	クローク
診療所	→	ドルイド教会

ロンドン見所総まくりっ！

◀産業革命まっただ中のロンドンの港町。左に見える工場は、どうやら造船所のようだ。

◀世界中から、貴重な事物ばかりを集めている博物館。きっと重要なヒントが見つかるに違いないぞ。

▶これはサーカスの舞台裏。右下にいるのはエレファント？

◀教会は診療所と同じ役割。でも、この祭司様にはなにやら含むものが…。

◀ロンドンは、ジパングのように専制君主制ではなく、議会制で国が動いているらしい。

▲▶で、議会とは別にちゃんと由緒正しき王室も存在している。「君臨すれど、統治せず」というわけなんでしょうかね。

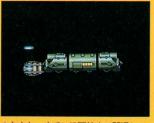
産業革命によって物質文明の道をひた走るロンドン。ジパングでは見られない、壮麗な石造りの街並み。しかし、同時にこの土地は、ほの暗い野望に燃えるデーモンたちの本拠でもあるのだ。そして、彼らに対抗する異国の神もまたこの地にある。

なにもかもがまるで異質なこの国で、カブキが出会うものは何？

乗り物あれこれ

ロンドンでは、さまざまな乗り物がカブキたちの旅を助けてくれる。それぞれ、どこで乗ることができるのかはまだ秘密。

◀一般の交通の発達は、ジパングを大きくしのいでいる。市街の中心部には、このように大きな駅が。

地下鉄！

▲なんと、すでに地下鉄まで開通している。ロンドン恐るべし!!

地底戦車

▲先端のドリルで、地底を掘り進む！ こんなもの、どこで手に入るんでしょ。

犬バス

▲犬バスは不定期運行なのだ。ちなみに犬の名前はエリザバスですと。

イースⅣ

The Dawn of Y's

GAME DATA	完成度
ハドソン	6月10日現在
12月発売予定	
価格未定	
スーパーCD-ROM²	

ストーリー・目的
時代は『イース・Ⅱ』の直後。舞台はエステリアの対岸にある、プロマロックとセルセタに広がる大樹海。サブタイトル「イースの夜明け」の言葉どおり、そこにはイース建国の秘密が…。エウロペ大陸の統一をもくろむ大帝国の謎や勢力が、樹海の謎をめぐってアドルの前に立ちはだかる！

3人組、過激にお色直し!! …プラス1

前号で、闇の一族という謎の一派の、日本ファルコムによる原設定を紹介したが、今回は前号のアドルたちと同様、PCエンジン版のキャラクターデザインが公開された。もともと悪役風だった3人だが、これまた劇画風な凶悪さが加わったことがうかがえる。

[バミー]

◀あいかわらず色っぽいが、妖しい女魔法使い、という印象はさらに強くなった。両肩のデカいアーマーは魔法で宙に浮かんでおり、重さが魔法の妨げになることはないらしい。

[グルーダ]

▶線の細い、やや中性的な青年だったが、一転してワイルドな感じになった。三人の中では知略を担当するリーダー格。武術・魔力に優れ、バランスのとれたやっかいな敵だ。

[ガディス]

▲ますます19歳とは思えなくなったが、狂戦士らしさは倍増した。バミーやグルーダの目的には興味ないらしく、破壊欲を満たすために同行している、といったところか。

味方にも新キャラ登場

[レムノス]

▲カーナと同じ、火の村に住む青年。右ページ上のイラストでも、一見弱気で頼りなさそうに見えるが、カーナとともに樹海警備隊として活動し、村人にも信頼されている。

イースの歴史に潜む謎と影が今、アドルの前に!

 セル画クレジット：原画／宝谷幸稔　クリンナップ／西野司　セルワーク／溝口あや　美術／はちごろう

ちょっと便利な新システムも登場

『Ⅳ』のシステムは、基本的には『Ⅰ・Ⅱ』を引きついでいるが、新しい要素が加わっていることはすでに紹介した。今回も、新たに追加されたシステムを公開しよう。

アイテムを調合できるぞ!

どこかに錬金術師のバンジョーという人物がいて、その人に材料となる「神界の五元素」を渡すと、2つを調合してポーションを作ってくれる。五元素とは下の5つ。組み合わせによって7種類のポーションができるという。薬のできる組み合わせや、調合したポーションの効用などはまだ明かされていないが、どんどん利用してみたいシステムだ。

▲大釜で薬を調合しているバンジョーと、それを見守るアドル。役に立つモノができるといいが…。

ヨルムの根

◀緑がかった、不思議な根っこ。人間にも見える。

バトウの灰

◀バトウというモノを、黒焼にした灰らしい。

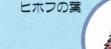
キビエの粉

◀いかにも薬の原料らしい、白い粉。

ヒホフの葉

▶長いシソの葉か、紫色の桜の葉、といった感じだ。

レーヴァの皮

◀レーヴァ（トカゲの一種？）が脱皮したぬけがら。こんなものまで薬になるの？

はるか遠い地に来ても…「伝書鳩」におまかせ

カーナから「風のフルート」というアイテムをもらって、これをフィールド上で使うと、カーナの飼っている伝書鳩を呼ぶことができる（ダンジョン、建物の中では使えない）。伝書鳩は火の村からの手紙だけでなく、アイテムを運んできてくれることもあるようだ。上記のポーションの材料となる調合アイテムも手に入れることができるらしく、かなり便利そう。フルートはいつごろ入手できるのか、手紙のストーリー上での役割などは秘密。ちなみに、鳩の名前も未定だそうだ。

▲遠く離れてても、アドルに協力してくれる。これも人徳か？

▼フルートを吹いたら、たちまち火の村から伝書鳩が！

▲アイテムを受けとるアドル。役に立つものだとなおうれしいが…。

まず今回の情報からいうと、闇の一族のキャラ設定が、ひときわ悪そうなデザインになったのがいい。主人公サイドにも、当面の敵役になるであろう帝国サイドにもつかない彼らには、ことさら強烈な存在感が必要。その点この設定を見るかぎり、それが十二分に表現されていると見た。レムノスが、なんと頼りなく感じられることか。

本作には、今回発表したような各種新システムが採用されるようだが、やはりいちばんの興味は、オリジナルストーリーと、シリーズならではのゲームバランス。両方とも現時点ではほとんど明らかになっておらず、なにも言えないが、シリーズ最高の作品となることを期待したい。（もりわき）

イラスト／ここまひ

アドル・冒険の舞台の序盤を一挙に公開するぞ!

ロムンとセルセタの国境、プロマロック

プロマロックはロムン帝国領ながら、交易によって栄えただけあって、セルセタなど他国とのつき合いが盛んであった。だが、樹海から魔物が現れ始めたこと、国境に砦が建設されたことにより、いまやセルセタとは分断されている。

プロマロックの町

港に降りたアドルが最初に立ち寄る町。順調に発展してきた交易の町だが、樹海からの魔物による被害を受けている。峠に帝国の砦が建設されたが、町にも兵士たちが来ることでかえって人々の生活は圧迫されているようだ。冒険の拠点としては、武器屋・防具屋・道具屋がそろい、シリーズ初登場の宿屋まであって、最初の町としてはかなり立派。かなり長期にわたって利用できそうだ。

◀初登場の宿屋。目的はやはり体力回復かな?

▶ロムン兵専用酒場。アドルは入れるのかな?

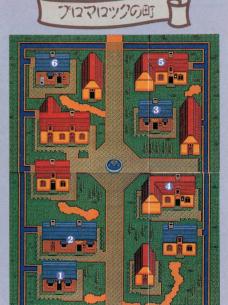
①武器屋 攻撃力アップに欠かせないポイント。最高級の武器がある、というウワサも。

②道具屋 薬草などイザというときに役立つアイテムの店。とりあえずのぞいておきたい。

③酒場 ロムン帝国の兵士専用の店。町の人々やアドルは入れないようだが…。

④宿屋 泊まって、休息する所。RPGの定番だが、意外にも『イース』では初登場。

⑤酒場 こちらは、一般人も入れる酒場。情報収集をするなら、まずはここから。

⑥防具屋 もちろん防御力アップに欠かせない所。かなり高級な防具があるらしい。

峠・上り&プロマロックの砦

砦の情報は前号で公開したので、今回は周辺の状況を。プロマロックの町からセルセタへは、この峠と砦を通過せねばならず、交易を分断された商人たちは困っている。砦はセルセタの樹海から来る魔物を食い止める、という名目で建設されたのだが、現実には魔物が出没している。

ともかく、ロムン帝国というシリーズでも最大規模の敵と本格的に接触する、最初のポイントがこの砦だ。できたらコトを荒立てないで通りすぎたいところ。

峠・下り

交易が途絶えたこともあって、実質的にはセルセタの、そして火の村の玄関口となっている。

道の途中には鉱山の入口が見える。かつてこの鉱山は金もうけを狙った多くの山師たちでにぎわっていたというが、現在はさびれている。

▲鉱山の入口に来た。昔はにぎわっていたらしいが…。セルセタはすぐそこだが、入ってみたい気もする。

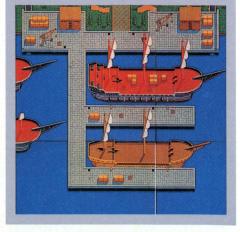
▶バックに水平線が見える。砦はけっこう高い所に建設されたようだ。

プロマロックの港

プロマロックの町に隣接した貿易港。他国との交易で栄えたプロマロックの、いわば心臓とも言える所だ。アドルの活躍によってエステリアが平和になってからは、ミネア(『イースⅠ』の最初の町)のバルバドの港との間に、定期連絡船が運行されるようになり、人々の交流もいっそう盛んになった。

アドルも、この港からプロマロックに上陸し、冒険に旅立つ!

▲大きな貿易港にふさわしく、設備もしっかりと描き込まれている。

イースⅣ

大樹海と化した王国、セルセタ

セルセタは突然に消滅し、巨木の生い茂る樹海になった王国。人々は樹海の周囲に村を造って暮らしているが、長年戦争や侵略を続けてきた帝国には、やはりいい印象を持っていない。帝国に敵対するアドルにも協力してくれそうだ。

このページでは樹海に点在する村やダンジョンを紹介するが、樹海やセルセタ王国滅亡の真相は、この地のイベントをクリアしただけでは明らかになりそうもない…。

◀以前はプロマロックとの交流も盛んだったが…。

◀大樹海だけあって、木の中までダンジョンに！

火の村

カーナやレムノスの住む村。峠を越えてきたアドルが最初に立ち寄る。鉱山が近いおかげで、良質の鋼製品をプロマロックに売って栄えていた。樹海からは魔物が押し寄せてくるが、カーナとレムノスを中心とした樹海警備隊が村を守る。

▲セルセタで唯一の病院がある。樹海に点在するダンジョン攻略の、重要な拠点となりそうだ。

大地の村

もうひとりの新ヒロイン、リーザの住む村。今のところ情報はほとんど公開されていないが、リーザがいる以上、重要なイベントがありそうだ。

セルセタに点在する村は、この大地の村と火の村だけでなく、まだいくつかあるらしい。そちらは今後の追加情報を楽しみにしていてくれ！

▼大地の村の防具、というと、なんか頑丈そうだ。

▲防具屋

▼村長の家

▶リーザの家がないということは、彼女は村長の家族かも？

セルセタの樹海

冒険のメイン舞台となる大樹海。ひとつの国をほとんど覆ってしまっただけあって、その広大さは生半可ではない。もちろんただ広いだけではなく、木や沼が行く手をはばみ、巨大なダンジョンと言ってもいいほどだ。しかも中には1本の大樹があり、さらなるダンジョンが待ちかまえている…。

現在起こっている異変はこの樹海がもとであり、その裏に潜む"何か"を狙ってロムン帝国や闇の一族が活動を開始している。アドルは魔物とだけでなく、それらの敵とも戦わなければならないのかもしれない。

◀大きな沼がアドルの前に。ただ歩くだけで渡れるようならありがたいが…。

◀ひときわ巨大な木が。根元には入り込めるほどの穴が開いているぞ。

聖域の城

大地の村の近くになる，伝説の有翼人をまつる神殿。有翼人は，重要な存在だというぐらいしか公開されておらず，ゲームの中では滅んだと思われているが…。

▶謎の像が立ち並ぶ，城の中の一室。像は，伝説の有翼人をかたどっているようだ。

大樹のダンジョン

樹海の中にそびえ立つ、大樹がそのままダンジョンとなったもの。登っていくにつれて完全に樹海をつきぬけ、遠くの景色が望めるほど高く、大きい木である。さらに登り、頂上付近まで来ると、天候さえ変わり、嵐が吹き荒れるという。ある意味で樹海の中心なのだから、クリアすれば何かがわかりそうだ。

◀中ほどの地点。樹海はすでにはるか下で、遠くに見える山脈が美しい。

▶ついに最上部へたどり着いた。意味ありげな石碑だけが建てられているが…。

▶暗いから下の方…ではなく嵐が起きるほどの上空まで達しているのだ！

もちろんダンジョンはたくさんあるぞ！

もちろん冒険はセルセタ周辺だけとは限らない。「幻覚のダンジョン」や「炎のダンジョン」など、工夫をこらしたダンジョンやイベントが待っているぞ！

▲全部で6階層。同じ階でも高低差があり複雑極まりない。

▼天地が逆になる2重構造のダンジョン。混乱してしまう。

真・女神転生

GAME DATA	完成度
アトラス	6月10日現在
9月24日発売予定	50%
¥8,800（予価）	
スーパーCD-ROM²	

ストーリー・目的
吉祥寺の殺人事件に隠された神と悪魔の企み。平穏な生活を送っていた主人公は、いやがおうにも事件に巻き込まれて、自らの意志とは関係なく戦わなくてはならなくなった。そして東京は、主人公の行いひとつで、善の道にも悪の道にも導かれていくことになるのである。

東京が魔物の巣窟に!?

キミは主人公となって、偶然手に入れた「悪魔召喚システム」を駆使し、荒廃した東京を強大な災厄から護ることができるのか!? SFC版に続いて、PCエンジン版が登場の『真・女神転生』。今回はその魅力をタップリ紹介するぞ。内容などは、基本的にSFC版と変わらないが、PC版には、オリジナルのモンスターやオリジナルエピソードが追加されている。とくにオリジナルエピソードは、シナリオ展開にも影響し、SFC版とは一部ちがったストーリーになっているのだ。だから、SFC版をやったことがある人でも、十分に楽しめること間違いなしだぞ！

さらに、PCエンジン版は、CD-ROMの力を遺憾なく発揮して、ビジュアルシーンはアニメーションし、音も文句なし。迫力満点なのだ!!

はたしてキミの主人公は、神の世界、悪魔の世界どちらを作るだろうか？

主人公を取り巻くキャラたち

主人公
▶パソコン通信に明け暮れる高校生。ある時「悪魔召喚プログラム」を手に入れ、大きな戦いに巻き込まれる。

ヒロイン
▶2回めの夢で、いけにえにされるところを助ける。なぜか主人公の幼なじみと同名。

ロウヒーロー
◀主人公が不思議な夢の中で助ける少年。後に現実の世界で再会し、ともに戦うことになる。

カオスヒーロー
◀彼も不思議な夢の中で出会う。「オザワー味」に復讐するため、主人公の仲間になる。

ここで紹介する、「ロウヒーロー」「カオスヒーロー」「ヒロイン」の3人は、主人公が夢の中で出会う仲間。「ロウヒーロー」は吉祥寺の病院で、「カオスヒーロー」は同じく吉祥寺のアーケード街で再会し、それぞれの理由によって主人公とともに戦うことになる。しかし、「ヒロイン」とは吉祥寺では再会できない。どこで会えるのかは、後のお楽しみといったところだ。ちなみに、主人公の幼なじみも「ヒロイン」と同名だがまったくの別人である。ただ、同名だったばかりに彼女も事件に巻き込まれるのだが……。

夢の中では、「ゆりこ」という女性とも会う。現実世界でも主人公を励ましてくれるが仲間には加わらない。彼女の目的はいったいなんなんだろう？

ホラーRPGの秀作がSCDで楽しめるぞ!!

RPG WAVE '93

不思議な夢は何の啓示なのか？

主人公が見た不思議な夢。彼が見知らぬ場所をさまよい歩いているところから、このゲームはスタートする。そこで主人公は、「ロウヒーロー」と「カオスヒーロー」を助け出し、とある部屋では「ゆりこ」という謎めいた女性と遭遇するのだ。その後、母親の声で目を覚ますこととなるのだが、いったい夢は主人公に何を啓示しているのだろうか？

夢と現実のはざまで翻ろうされる主人公

１回めの夢から覚めた主人公は、「DDS－NET」というパソコンネットから、「悪魔召喚プログラム」なるものと、操作マニュアルを受けとる。その後、母親から頼まれたコーヒーを買うために、「アーケード街」にあるCAFEにいった主人公は、なんと夢の中で出会った「ゆりこ」と再会するのだ。買い物をすませて家に帰ると、母親から井の頭公園で女の子が殺害されたことを告げられる。至るところで行われている検問は、そのためらしい。そして、その夜主人公は２回めの夢を見る。今度は、怪しい儀式のいけにえにされている少女を救い出す夢で、この少女こそが「ヒロイン」なのだ。

▲十字架に張りつけにされ、神に捧げられた魂が「ロウヒーロー」なのだ。

▲悪魔に護られし「カオスヒーロー」の魂は、誰にも負けない力を求めている。

▲夢の中で「ゆりこ」は、自分が主人公のパートナーだと告げるが……。

◀現実世界で「ゆりこ」と再会した。はたして、彼女との再会は偶然か？

１回めの夢の中で出会った「ゆりこ」。現実世界でも事あるごとに主人公の目の前に現われ、なにかと励ましてくれる。ただし、パーティに加わることはなく、味方なのか敵なのかハッキリしない謎の女性なのだ。

◀夢の中で「ヒロイン」は、怪しい儀式のいけにえにされていたのだ。

▲隣に住んでいる主人公の幼なじみ。彼女は「ヒロイン」と同名なのだが…。

２回めの夢で、怪しい儀式から救い出した「ヒロイン」。彼女は、主人公に謎の言葉を残して去っていった。彼女はいったい何者なのだろう？　ちなみに、主人公の幼なじみも「ヒロイン」と同名だが、まったくの他人なのだ。

パソコンネットに謎のプログラムが!?

主人公は、１回めの夢の後に「悪魔召喚プログラム」を、２回めの夢の後に「オートマッピングプログラム」を手に入れる。「悪魔召喚システム」は、仲魔にした悪魔を呼び出しパーティに加えるために必要なプログラムで、『真・女神転生』になくてはならないモノなのだ。「オートマッピングプログラム」は、自分の歩いた場所を記憶して、現在地を把握するため利用する。しかし、このようなモノを誰がいったい何の目的で、主人公に送ってきたのだろうか？

▲「悪魔召喚システム」を受けとる。今後は「COMP」を選択すれば、システムが使えるようになるのだ。

※１度歩いた場所は、記憶してマップを作ってくれる。黄色い点が、自分の現在地を表わしている。

主人公の行動ひとつで、東京が神の理想郷になるか、欲望と破壊が渦巻くカオスの世界になるのかが決まる。だが必ずしも「神＝善」「カオス＝悪」とはならないところが、『真・女神転生』のオモシロイところだ。このゲームでは、主人公の属性こそが正義なのだ。また、このゲームのウリは、なんといっても「悪魔合体システム」だろう。ゲーム中に遭遇する、古今東西合わせて35種族200種類以上の悪魔たちを仲魔にでき、さらに「2身合体」「3身合体」させて強力な悪魔を作り出すことができるのだ。合体させて作り出す悪魔を、能力重視にするか見た目を重視するかは、プレイヤーの好みしだいなのだ！　（木島陽）

※のついた画面写真はすべてSFC版のものです。

※合体は、「邪教の館」で行うのだ。

※中には合体するとレベルの下がる場合もある。

合体システムで強力な仲魔を作り出そう!!

このゲームの最大のウリは、「悪魔合体システム」。仲魔にした悪魔たちを合体させて、さらに強い仲魔を作り出すことができるのだ。ただし、35種類ある種族のうち、仲魔にできるのは25種族のみ。残りの10種類の種族は、合体によって作り出すしかない。また、合体の結果は、一見不規則に見えるが、種族やいくつかの要素によって一定の法則が与えられているのだ。

このシステムには、「2身合体」「3身合体」の2種が用意されている。当然、「2身」よりは、「3身」のほうがレベルの高い悪魔を作り出せるが、法則もそれだけ難しいのだ。

※自分よりレベルが高い悪魔は、合体しても手におえないのだ。

2身合体

いちばんとっつきやすい合体パターンが、この「2身合体」だろう。ごく簡単に合体後の悪魔を把握することができるのだ。この合体は、種族どうしの組み合わせによって、別の種族に変化するのが一般的。合体後のレベルの求め方は、合体する2体の悪魔の平均レベル+2に近い数になる。ただし、まれにレベルダウンすることもあるのだ。

近親種合体

悪魔の種族は、大きく分けて13種類。これは大種族と呼ばれ、大種族の中には同種族の悪魔が複数種類いる。同じ大種族どうしが合体すると、合体する2体の悪魔の平均レベル+3レベルにあたる悪魔が誕生するのだ。

※魔獣「ネコマタ」と聖獣「ユニコーン」の合体は、大種族内の近親合体となる。

※中には「魔神+天魔」・「女神+鬼神」など、合体不可能な組み合わせも存在するのだ。

精霊との合体

精霊と他の種族を合体させると、合体後の悪魔はレベルが変化する。組み合わせる種族によっても変化するレベルは異なり、1レベルアップするもの、2レベルアップするもの、中にはレベルダウンするものもある。

※精霊を使ったレベルアップを、十分に使いこなそう。

精霊どうしの合体

精霊どうしの合体の特徴は、精霊の種類ごとに合体後の悪魔が設定されているところだろう。レベルを求める計算がないので、わかりやすい合体と言える。ただし、できる悪魔の能力は、それほど高くない。

わたしは ダテンシ フォルネウス

※この合体で作った悪魔は、他の合体に使うのがベストだ。

剣と悪魔の合体

特殊な合体のひとつとして、剣と悪魔の合体がある。特定の剣と悪魔に空きがある場合、「邪神の館」のメニューに「剣との合体」の項目が増える。この合体を使えば強力な魔力を持った強い剣を作ることができるのだ。

※「練気の剣」と「テング」を合体させると、「風神剣」ができあがる。

3身合体

もっとも複雑な条件がからみ合って作り出されるのが「3身合体」だ。しかし、一気に高レベルの悪魔を作り出せるのは魅力的である。また「2身合体」同様、精霊を含む合体(精霊が1体、あるいは精霊が2体含まれる場合)や、精霊のみの合体では法則が変わってくる。さらに、組み合わせによっては、合体結果がランダムに変化する場合もあるのだ。

※いきなり高レベルの悪魔が作れるのはうれしいが、レベルが足りないと意味がないのだ。

※「3身合体」の場合、レベルは合体する3体の平均レベル+8以上になるのが基本。

※近親種合体をした場合が、もっともレベルの高い悪魔を作り出すことができるのだ。

吉祥寺からすべてが始まる!!

吉祥寺MAP

主人公の住んでいる町にして、ゲームのスタート地点となる「吉祥寺」。母親と平穏な暮らしをしていた主人公が、不思議な夢で「ロウヒーロー」「カオスヒーロー」、そして「ゆりこ」と名乗る女性と遭遇することで、いやがおうにも神と悪魔の仕組んだ事件に巻き込まれていく。

はたして、「吉祥寺」ではどんなことが、主人公に待ち受けているのだろうか? ここでは、「吉祥寺」の施設やイベントについて紹介するぞ。

検問

▶検問をしている警官の態度は親切だが、まったく通してくれないのだ。

主人公が不思議な夢から覚めると、「吉祥寺」の至るところで検問が設置されている。どうやら殺人事件があったようなのだ。駅も封鎖されているので、事実上ほかの町にはいっさい行くことができなくなってしまったのだ。

❶ 自宅

ゲーム序盤の拠点となる。ここで睡眠をとれば、HPが回復できるのだ。また、自分の部屋にはコンピュータがあり、「悪魔召喚プログラム」など、重要なプログラムが手に入る。

◀愛犬のパスカル。あるイベントの後行動をともにするようになる。

▶ここが主人公の部屋。データのセーブはここでする。

A 飼い犬のパスカル

❷ 幼なじみの少女の家

隣は幼なじみの家。彼女の父親は医者で、傷ついた場合は、ここにくれば「睡眠」同様HP・MPを回復してくれる。また、幼なじみと会えるのは、2回めの夢を見てからになるのだ。

◀幼なじみの父親。彼の部屋でHPとMPが回復できる。

▶幼なじみの少女は、「ヒロイン」と同名なのだ。

B 少女の父親

C 少女の部屋

❸ 駅

吉祥寺の駅。ここは封鎖されていて電車での移動ができなくなっている。他の町への移動は、別の方法を探し出さなければならないのだ。

▲駅に行くとシャッターが閉まり、電車の運休を示す張り紙がしてある。

❹ 井の頭公園の建物

あるイベント後でないと入ることができない。中には「邪教の館」と「回復道場」がある。「邪教の館」では悪魔の合体、「回復道場」では、HP・MPの回復や死んだ仲間の復活ができる。

※宝箱の中身は持っていてソンがないので手にいれよう。

回復 回復道場

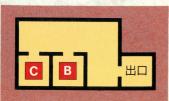
自宅があるのであまり利用することはない。

邪教 邪教の館

仲魔にする悪魔の数は限りがあるので合体は欠かせない。

D マグネタイト400

E 傷薬

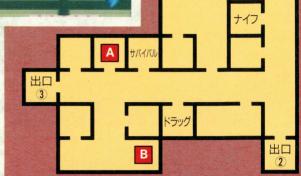
回復 D / E 邪教 / 出口

5 アーケード街

さまざまなショップやメッセンジャーがいるアーケード街。重要なイベントも多いのだ。B地点ではガキに襲われるが、「アタックナイフ」を落としていくので、最初の武器は買わなくてもすむ。また、CAFEでコーヒーを買った後、自宅で睡眠をとると2回めの夢を見ることができる。「カオスヒーロー」もここで仲間になるのだ。

A B ガキが出現 オザワ一味のアジト

CAFE

情報の多い「アーケード街」の中でもっとも情報が集まっている場所。とくに、マスターとの話を聞かないと起こらないイベントもある。また、その他の情報も重要なので、事あるごとに通ってみよう。不思議な夢の中で出会った「ゆりこ」とも、ここで再会するのだ。

▲2回めの夢の後マスターの話を聞くと、井の頭公園の検問が解除されることがわかる。

ナイフショップ

品名	価格
アタックナイフ	￥ 5000
マチェット	￥ 6500
トンファー	￥ 7000
模造刀	￥ 9000
無名の刀	￥12000

サバイバルショップ

品名	価格
ヘッドギア	￥1500
サバイバルベスト	￥2500
レザーグラブ	￥1000
レザーブーツ	￥1800

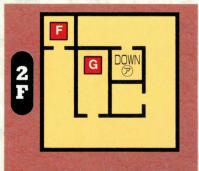
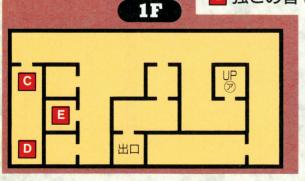
ドラッグストア

品名	価格
傷薬	￥ 400
牛黄丹	￥1000
マッスルドリンコ	￥4000

骨董屋

品名	価格
ニューナンブ	￥12000
ベレッタ92F	￥18000
MP5マシンガン	￥25000
通常弾	￥ 1500
ショットシェル	￥ 4000

病院 6

「井の頭公園」で見る3回めの夢の後、自宅に戻ろうとすると突然逮捕され、なぜか病院に投獄されてしまう。ここでは、「ロウヒーロー」と再会でき、さらに「スティーブン」という車イスの男性と会うことができる。実は、この「スティーブン」は、いままで主人公が手に入れてきたプログラムの開発者なのだ。「スティーブン」に会うと、鍵がかかっていて入れなかった「院長室」に入れるようになり、最初のボスキャラとの戦いになるのだ。

- C 主人公が入れられる病室の檻
- D 捕らわれの「ロウヒーロー」
- E スティーブンが捕らわれている檻
- F 院長室
- G 強さの香（「つよさ」を1ポイントアップ さらにＨＰ全回復）

▲病院からの脱出の途中で「スティーブン」と会う。「悪魔召喚システム」の開発者で、話をすると新たなプログラムをくれる。

▲最初のボスキャラ「オリアス」はさほど強くはない。しかし、仲魔の悪魔がいないと、チョット辛いかも。

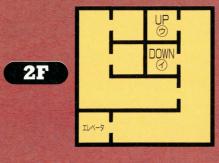
7 エコービル

▲母親に化けていた「アマノサクガミ」を倒すと、このビルに入るために必要なIDカードが手に入る。

※このビルにはエレベータがあるので、一気に最上階まで上ることができるが、各階の宝箱を開けながら先に進もう。

▲白衣の男に化けた「ドウマン」を倒すと、「ターミナル」に入ることができる。ここから他の場所に転送してもらえるぞ。

「アマノサクガミ」を倒して手に入れたIDカードでビルの中に入る。ビルは5階建てで、各階に宝箱が置いてある。どの中身もオイシイものばかりなので、エレベータで一気に5階まで上らずに、宝箱の中身を手に入れながら進もう。

- **H** アメジスト
- **I** ¥4,800
- **J** 速さの香（「はやさ」を1ポイントアップ HP全回復）
- **K** 智恵の香（「ちえ」を1ポイントアップ HP全回復）
- **L** 運の香（「うん」を1ポイントアップ HP全回復）
- **M** ターミナル（ドウマン出現）

おNEWな情報その1 強力な新モンスターが追加されるぞ!

PC版の『真・女神転生』には、SFC版には出てこなかったPCオリジナルのモンスターが登場するぞ！　だから、初めてプレイする人も、SFC版をやったことある人でも十分に楽しむことができるようになっているのだ。まだ、新モンスターのデザインはできていないのでイラストや設定を見せることができないが、期待していいデキになるはずだ。

※これは、SFC版で出現率がとてつもなく低かったスペシャルモンスター。

※PC版新モンスターは、スペシャルモンスターをしのぐことができるか？

おNEWな情報その2 PCエンジンオリジナルのイベントが楽しめるのだ!

PC版には、SFC版にはなかったイベントが追加され、ストーリー展開が若干変わる。その一例。SFC版では、「エコービル」で転移した「ケルベロス」は、ずいぶん後のイベント「東京デスティニィーランド」まで会うことができなかったが、PC版では転送先にいる自衛隊の「ゴトウ」司令官のところに捕まっていて、助けるとすぐパーティに加わってくれるのだ。

※ターミナルに飛びかかった「ケルベロス」が突然消えた。

▶「ケルベロス」は、「ゴトウ」に捕まっているのだ。

PD3(仮)

GAME DATA	完成度
アイレム	6月10日現在
発売日未定	
価格未定	
スーパーCD-ROM²	

ストーリー・目的

ファースト国王が統治するイッチの城には、太陽の剣と呼ばれる1本の剣があった。城の予言者サージが姿を消したとき、太陽の剣も城の宝物庫から消えていた。国いちばんの剣士ソレイユは、“導きの地図”を持つ少女マッピーに「自分とともに旅をする運命」と予言されて以来、この謎の事件に巻き込まれていく…。

異形の主人公

ソレイユ

年頃の娘だれもが彼の花嫁に……と心をときめかせる、国いちばんの剣の使い手。城に近い家に母と2人で暮らしている。樹の民の血をひいており、ちょっと妙なルックスを持つ主人公だ。

編集部絶賛！ ここが見

1 練り込まれたフィールドのしかけ

フィールドやダンジョンの、多彩なしかけには目を奪われるぞ。とくになめらかに回転する歯車は必見だ。

◀フィールドになぜか置いてある宝箱。何が入ってるのかな。

▶あみだのようなツタをつたって（シャレじゃないぞ）進む。

◀ハード的な回転機能のないPCで、これほどスムーズに回転するのは驚異!! 動いているところを見せてあげたいほどスゴイぞ。ずーっと見てると目がまわるかも。

2 戦闘シーンのシステムと演出

戦闘シーンはアニメーションバリバリ。敵キャラはもちろん、マイキャラも動くぞ。しかも、今までのRPGには見られなかった型破りの演出が続出するのだ。

◀敵の魔法はステータス部分の自キャラを狙って飛んでくるぞ。

◀魔法のアニメーションも迫力があるぞ。火炎の魔法の爆発パターンも凝っているのだ。燃えるぜ。

ソレイユは、薬草を　つかった！

▶回復魔法を使うと妖精が現れ、キャラのまわりを飛びまわる。ささいな演出だけど、効果的なのだ。

斬新なシステムと超美麗グラフィックが魅力!!

 画面写真は開発中のものです。

個性的な登場人物たち

月の神女
ルナ&ルーヌ

月の神殿に仕える双子の神女。勝気な少女ルナとおっとりしている金髪少女ルーヌ。序章の最後で離ればなれになってしまうシーンの演出は、見どころのひとつである。

どころの3大魅力!!

③ 描き込まれたグラフィックによる演出

この極限まで描かれた油絵のようなグラフィックを見よ!! 髪の毛1本にまで気を抜いていない、ドット絵の究極の姿がここにある。

◀リアルなグラフィックが最高だ。

▶青空が美しすぎる。絵画みたい！

◀コ、コワイ!! でも、この画面の陰影の使い方はハンパではない。ドット絵師スピリッツをここに見た!!

▶グラフィックは、アイレムのドット絵師が命を削って描いているらしい。マジだぞ。

▼夕焼けに映える水面が、特殊なスクロールでユラユラと動くのだ。

マッピー

キャラバンとともに旅をしている少女。"導きの地図"を持っていて、のちにパーティに加わる。

▲オチャメでオマセでオシャマさんなカワイイ女の子。

ノース

国いちばんの力持ちで戦士。親友の息子であるソレイユが、いまだに独身であることに心を痛めている。

▲主人公ソレイユの父親代わりとして、結婚をすすめるオヤジ。

現在、PCで主流のアニメチックなグラフィックではないので、好き嫌いは分かれるだろう。でも、これほどまでに描き込まれたグラフィックは珍しい。油絵のようなビジュアルのクオリティは、ハンパじゃなく美しい。アイレムは業務用（『海底大戦争』は恐ろしいほど美しい）でも最高級のグラフィックを誇っているが、このゲームもドット絵師の気合と根性とこだわりを感じてしまった。しかも、今までに見たこともない新感覚の演出が続出する。マップ画面や戦闘シーンに、ビジュアルが割り込んで挿入されたりするのだ。これは実際に見てもらわないとわからないと思うけど、この斬新な演出には驚いたぞ。降参!!(トラ男)

ココがおもしろい!!

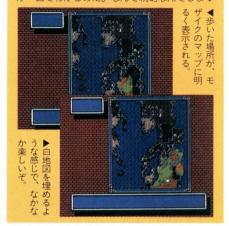
新システムと驚異の演出！　この新しさは必見だ!!

フィールドとダンジョン

モザイクマップシステム

フィールドを歩いても迷ったりすることがなくなるぞ。歩いた部分がモザイクのマップに明るく表示されるのだ。3D・RPGのオートマッピングシステムみたいなものだね。これによって、行っていない土地や見落としている場所が一目でわかるのだ。なんて親切なんでしょ♡

◀歩いた場所が、モザイクのマップに明るく表示される。

▶白地図を埋めるような感じで、なかなか楽しいぞ。

フィールド上には、街やダンジョン内と同じように、人がいたり宝箱が置いてあったりする。これまでのRPGではあまり見かけない光景だね。また、ワープする扉や回転する歯車など、ちょっとやそっとでは先に進めないトラップもある。

◀西の塔のダンジョン内部。立体的な造りだ。

▼歯車のスキマに入って進むのだ。

◀最初の攻略ポイントになる西の塔だ。

昼と夜があるぞ

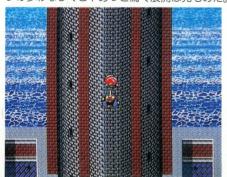
他のRPGと同じように、昼と夜がある。夜になると人のリアクションが変わったり、お店が閉まっていたりするぞ。時間の流れは、リアルタイムに変化していくんだ。

◀夜になると、街の中も暗くなる。夜の街にも入ってみよう。

◀▼夜になるとこういうお楽しみがあったりするのだ。デへへ♡

多彩な演出

ストーリーを盛り上げるキャラアニメーション!!

ストーリーの演出部分では、マップ上のキャラが動いて盛り上げてくれるぞ。これはほかのRPGでもよくみられる手法なんだけど、キャラサイズが大きいので見ごたえがあるのだ。しかも、こうした演出は1画面だけではなく、スクロールして何画面にも及ぶことがある。キャラの多彩なしぐさやあっと驚く展開は見ものだ。

ゲーム画面とビジュアルが合体!!

ストーリーの重要なシーンでは、ゲーム画面からアクセスしてビジュアルシーンになるのがふつうだよね。でもこのゲームではゲーム画面にビジュアルが重なるように挿入されるのだ。しかもアクセスしないから、スピーディーな演出が楽しめる。

◀マップ上のキャラがアニメーションしている途中で……。

▲画面上半分にソレイユのビジュアルが、サッと挿入される。マップ上のキャラがまだ残っているところに注目すべし!!

▶画面下半分に、今度はルーヌのビジュアル!! このタイミングは絶妙だぞ。思わずうなってしまうほどの演出なのだ。かっこいいぞぉ～。

 イラスト／白虎かなめ

必殺の一撃はアニメーション!!

戦闘システム

戦闘シーンの演出の中でも、ドギモを抜かれるのが、必殺の一撃。敵が表示される部分にソレイユが現れて、アニメーションするのだ。

◀戦う場所によって戦闘シーンの背景も変わる。戦闘そのものは、スピーディーに展開される。

◀オートバトルも用意されている。

▶敵キャラは、コミカルなヤツらが多いぞ。

◀ソレイユがタッタッタッと近よってくるのが、妙な感覚だぞ。必殺の一撃には何種類かのアニメパターンがあり、これはその中でも、もっとも見ばえがするものだ。

コミカルキャラが動く隊列変更画面！

戦闘に勝利するためには、隊列が重要。このゲームでは、隊列を変更する画面でも、キャラがコミカルに動くぞ。

▲暫定の画面だけど、ノースの顔コワイ！　犯罪者ぽくてヘン!?

◀隊列の順番を決めると、キャラが右から現れ、ハタをパタパタ振るぞ。

戦闘が楽しくなる魅力的な3大システムをチェック

自由成長システム

基本的には、経験値制のレベルアップなんだけど、戦闘時の戦い方でパラメータが変化していく。武器で戦えば腕力が上がり、魔法を使えば魔力がアップするのだ。自分の好みのキャラが作れる自由度の高いシステムだね。

武器

▶ガンガン、パワーで攻めたい人は、ひたすら武器で狂ったように攻撃だぁ!!

魔法

◀魔法キャラにしたいなら、魔法をバンバン使おう。魔力がアップするぞ。

魔法ゲージシステム

戦闘時の状況に応じて、MPの消費量を変更できるぞ。魔法ゲージで2倍にすれば、倍の効果になるのだ。また、MP節約のときは、ゲージを使って4分の1の消費量で使うこともできる。

▲画面左上が魔法ゲージ。MPを2倍使えば、倍の効果だ。MPの消費量も表示されるぞ。

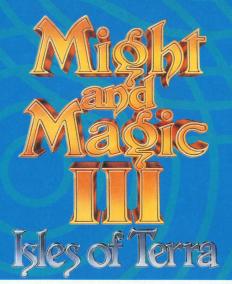
◀MPを2倍使うと、魔法のグラフィックも変わるのだ。

魔法成長システム

魔法は使えば使うほどパワーアップして、3段階で成長していく。たとえば、火の玉の魔法が成長すると、爆炎の魔法になるぞ。自由成長システムとあわせれば、究極の魔導士キャラが作れるのだ。これで戦闘も楽しくなるね。

イラスト／小野広喜

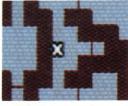
GAME DATA	完成度
ハドソン	6月10日現在
発売日未定	
価格未定	
スーパーCD-ROM²	90%

ストーリー・目的

モンスターの徘徊する広野に旅立つ冒険者たち。この『M&MIII』には明確なストーリーというものはない。登場するクエストには、難易度の差こそあれ、順序や必勝ルートなどというものはないのだ。待ち受ける数々のクエストをクリアしたときに、次第に世界の全貌が見えてくるだろう。

100以上のクエストがなんといっても魅力！

この『マイト アンド マジックⅢ』は、超シリアスRPGとして、アメリカで、そして日本で大人気を誇るシリーズの第3作。そのスケールの大きさとやりごたえは、今までに出たRPGの中でも、1、2を競うほどである。そんなこのソフトの最大の特徴は、膨大な数のクエストである。このゲームには、最初からわかっている明快なストーリーは何もない。細かなクエストをひとつずつクリアしていくと、次第次第にこの世界の歴史や仕組み、真の目的がわかってくるんだ。

この世界には善と悪、中立の3つの勢力が入り乱れている。モンスターにおびえながら懸命に暮らす人々、世界の制覇をめざし日夜悪逆非道を続けるモンスター、善と悪のどちらにも組みせずに我が道をいく魔導士などなど。キミもそのいずれかに属し、この世界を生き抜いていかねばならない。あるときは、善の陣営にモンスター退治のクエストを頼まれ、またあるときは悪の陣営に宝物の略奪を頼まれる。受けるも断るもキミ次第。善に徹するもよし、バランスよくすべての陣営の依頼を受けるのもよし。どの道を選ぼうとも、キミはしだいにこの“テラ諸島”の大いなる秘密に気づくだろう。そのときにこそ初めて、キミは真の使命を知り、大いなる運命に導かれて、最後のクエストをなすだろう。

このゲームを最初にやるときには、そのあまりの自由度の高さに、軽い戸惑いがあるかもしれない。しかし、一歩踏み込んでしまえば、そのスケールの壮大さに思わず息を飲み、引き込まれていくだろう。そう、このゲームは、今までのお手軽RPGにどうも満足できないというキミのための、究極のRPGの一本なのだから。

▲地図師のスキルをもっていれば、オートマッピングでらくちん。

また、行動の指針となるクエストも多種多様。ほんの数歩歩くだけで終わってしまうものから、謎のピラミッドをいくつも突破しなければクリアできないものまで、数限りない。キミはすべてをクリアできるか？

◀現在受けているクエストは巻き物アイコンで確認しておこう。たくさん受けすぎて忘れないように。

◀街の守護者がねずみに捕まった？　それってすごく情けないぞ。最初の街で頼まれるクエスト。

▲パスワード入力画面。え!?　英語で入力？　どうしよう……。

数々のクエストがキミを待つ！

◀あら、こんなところにクエストが。

◀どくろなんか集めてるの？　趣味悪いなぁ。

◀ブラザーアルファということは……。

◀すずめにまでクエストを頼まれるとは(笑)。

遊んでみなくちゃわからない!これがRPGの神髄

キャラメイクがすべての基本

このゲームでは、始めにキャラメイクをするかしないかを選ぶことができるぞ。キャラメイクがめんどくさいという人は、最初から登録されている6人のメンバーを使ってプレイできるようになっている。こいつらはバランスのとれたパーティなので、極端なパーティでもとりあえずクリアに支障はないぞ。

▲キャラクター作成画面。能力値が気に入らないときは振り直せるぞ。キミならどうつくる？

キャラメイクする人も一度見ておいて参考にした方がいいかもね。キャラメイクで決める要素は、種族、性別、属性、職業、能力値。種族はそれぞれ長所短所とか、毒や魔法などに対する抵抗力、始めから持っているスキルに違いがある。属性は善、中立、悪から選択。

▶スタート時から用意されているパーティの仲間。

職業は騎士、戦士、野蛮人、盗賊、忍者、僧侶、魔法使い、ドルイド、野伏、射手など多種多彩にそろっているので、好みに応じてパーティを編成して冒険の旅にでてくれ。これらのキャラクターとは別に、ハイアリングと呼ばれる傭兵がそれぞれの街にいるので、彼らをふたりまで雇ってパーティに加えることもできるぞ。ただし支払う報酬がちょっと高いけどね。

パソコン版との違い

この『M&MIII』はパソコン版からの移植なんだけど、98版とくらべるとかなり速くなっている感じだ。音楽も全曲が新たに作曲されている。また、序盤からきつい戦いの連続であったパソコン版とくらべて、難易度が低く設定されている。でも、随所にある謎はそのまま移植されているため、考えさせられるぞ。

アメリカ仕込みの演出がベリーグー

オープニングからすぐに気がつくことだが、演出がいい意味でアメリカ臭い（アメリカのゲームなんだからあたりまえか）。流れる星の中に浮かび上がる顔。低い声で（現状では）意味不明の言葉を英語で言い、日本語の字幕が出る。まるで映画のオープニングのようだ。また、遠くにあるものは小さく表示したり、遠くから弓矢や魔法の攻撃が迫ってきたりする3D効果や、そのときの状態によってキャラクターの顔が違うなど細かい演出も見逃すな。

◀かなりの遠距離。この位置だと、弓矢などの飛び道具の命中率もかなり悪い。逃亡は十分に可能。

▶中距離。これくらいの距離になると、敵も飛び道具を使い出す。さっさと逃げないとダメージ大に。

◀謎のじじいシェルティム。自称「テラの守護者」こんな半分がいこつみたいな顔に守護されてるの？

◀近距離。今から逃げても、かなりのダメージを受けるし、敵も追ってくる。戦闘するのがベスト！

◀キャラクターの百面相。その時の状態によって、表情が違う。表情が変わったら注意！

アイテムのユニークさ!

『M&MIII』では、それぞれのアイテムは“魔法＋材質＋形状”の要素からできているんだ。たとえば「電撃のシルバーグランドアックス」という武器があったとしたら、それは「電撃」＋「シルバー」＋「グランドアックス」の組み合わさったものということになる。ちなみに「電撃」というのは、アイテムにかかっている魔法で、＋5の電撃の追加ダメージと＋20の電撃への抵抗力のこと、「シルバー」で作られた武器は、命中率に＋2、ダメージに＋4の修正がつくぞ。

近頃、とくにPCエンジンでは“お気楽極楽”なRPGが増えている。手軽に遊べて楽しいものも、それはそれでいいんだけど、やっぱりそればっかりというのもねぇ……。

この『M&MIII』はパソコン版からの移植らしく、わりと本格指向の手堅いつくりになっていて完成度の高さは文句なし！　派手な演出や凝ったアニメシーンなどはないけれど、「次は何がおこるのだろう？」「どんなモンスターが出てくるのだろう？」といったもっと原始的なドキドキワクワクするような気分が満喫できるぞ。似たようなゲームには飽きたという人や、腰をすえて遊ぶゲームが欲しいという、そんな貴方にお薦めしよう。

Magicoal
マジクール

GAME DATA	完成度
NECホームエレクトロニクス	6月10日現在
9月発売予定	
¥6,800	
スーパーCD-ROM²	90%

ストーリー・目的
見習いの魔法使い、ルーンと精霊使いのメルヴィは幼なじみ。ある日、見慣れない屋敷を見つけた2人は、突然まぶしい光に包まれたかと思うと、いつの間にか知らない土地に……。そこはエメル・エメ・エメス。女神エアルミルの治める精霊のふるさとだったのだ。2人の運命はどうなってしまうのか？

ルーンとメルヴィの力を合わせて、元の世界へ帰るんだ！

このゲームの主人公は、ルーンとメルヴィの2人。これまでのA・RPGだと、キャラチェンジで交替っていうのがふつうだけど、『マジクール』ではプレイヤーが操作していないほうのキャラも、NPCとしていっしょに行動してくれるんだ。操作するキャラは、たとえ戦闘中でも変更できるから、2人の力をうまく使いわけてゲームを進めよう。2P同時プレイも楽しめるぞ！

◀魔導士見習いとして修業中の、16歳の少年。

▶精霊魔法を使いこなす、17歳の元気な少女。

◀ルーンには何を言ってるのかわからない…。

▶メルヴィなら、精霊とも話せるぞ！

魔法を探そう！

新しい魔法を覚えていくのも、このゲームの楽しみ。全部の魔法を覚えられるかな？

◀見つけるのが難しい魔法もあるぞ！

2人の行く手には、たくさんの困難が待ちうけているぞ！

エアルミルが住むという山をめざして、旅を続けるうちに、この世界が伝説のとおりの平和な楽園ではないことがわかってくる。組織化された怪物や、謎の魔導士の存在。何かが起こっているのだ。

▲うひゃーって感じの2人。こんな楽しいビジュアルもいっぱい入ってるぞ！

モンスターの襲撃！

◀エメル・エメ・エメスの平和が、乱れ始めているのだ。

▶森への逃げ道には、モンスターのボスが！

エルフの森では…？

◀エルフの城へ連行されてしまった。

▼何者かに操られ、人間に戦争をしかけようとするエルフ王。

協力プレイが楽しい、マジカルA・RPG！

多彩な魔法を使いこなして進もう！

ルーンとメルヴィの武器は得意の魔法。2人それぞれに異なるタイプの魔法が、合わせて64種類も用意されているぞ！ 強力な魔法ほどMPの消費が激しく、MPの状態を示す水晶球が青から赤に変わると、魔法が使えなくなってしまうのだ。水晶球とHPは両方とも、時間とともに回復していくから、HPとMPの状態を見ながら、じょうずに魔法を使っていこう。

◀名前の下にある水晶球が赤くなったら、疲れてきたしるしだ。

タメ撃ちだ！

▲強力な魔法ほどタメが長い。

◀使いたい魔法をアイコンで選んで、マジックボックスに用意する。

コンティニューは魔法とひきかえ

2人のうち、どちらかが力つきてしまったときは、魔法を1つ失うかわりに、その場でコンティニューもできるぞ。

◀セーブしたステージの初めからやり直すことも可能。

いろいろ便利な魔導士用魔法

ルーンの使う魔導士用の魔法は、攻撃魔法のほかにも、閉ざされた扉を開ける魔法のカギや、敵の攻撃や魔法に対するバリアなど、いろいろなものがある。攻撃魔法のなかにも、使い方しだいで別の効果が得られるものもあるよ。

◀魔法のカギは、敵をくい止めることもできるのだ。

暗い洞窟も　パッと明るく！

▲真っ暗で道がよく見えないときは「全てを照さん！」で……。

▲この魔法を明るいところで使えば、敵の目をくらませられる。

ガレキの下には？

◀じゃまな岩やガレキをどかすには……。

▶「時を待て、火の種」で吹きとばそう。

とっても強力な精霊魔法

メルヴィは万物に宿る精霊たちの力を借りて精霊魔法を使うことができる。精霊魔法には8つの系統があって、水の魔法は水の近く、火の魔法は何かが燃えているそばというように、周囲に精霊がいないと使えない。ちょっと不便だけど、そのぶん強力なんだ。

まずは精霊を確認

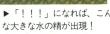
◀使える精霊を確認できるので、それに合わせて魔法を選ぼう。

攻撃魔法はメルヴィにおまかせ♡

◀水の壁が敵を防ぐ。無理に通れば大ダメージだ。

◀火の精サラマンダーが、敵を追いかけて攻撃。

▶「！」が一つだと、小さな水の弾を撃つだけ。

▶「！！！」になれば、こんな大きな水の精が出現！

シナリオの展開が、ステージごとに区切られていて、よけいな移動や戦闘をしなくてすみ、テンポよくゲームが進んで気持ちがいいぞ。魔法さがしを含めて、本筋のストーリーとは別の小さなイベントがあちこちにあって、それだけでもけっこう楽しめる。「トマス・クエスト」という謎の物語が、そのへんの壁なんかに突然見つかったりするんだけど、これが「第○話」なんて書いてあるもんだから、話数がとんじゃうと妙に気になってしょうがないというオマケつきなのだ。魔法だけで戦うっていうシステムにも、それぞれの魔法のグラフィックがハデで、いろんな魔法を試してみたくなる楽しさがある　（しっぽ兵）

Wizardry I・II

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD
KNIGHT OF DIAMONDS
ウィザードリィ

GAME DATA	完成度
ナグザット	100%
7月23日発売	
¥8,400	
スーパーCD-ROM²専用	

ストーリー・目的
シナリオそれぞれに、クリア目標が設定されている。シナリオ1の目的は、地下10階でパーティを待つ魔術師ワードナを倒して、ワードナの魔除けを手に入れ、城に持ち帰ること。シナリオ2の目的は、失われたニルダの杖を探し出して、リルガミンの町に持ち帰ることだ。

シナリオ2本同時収録で広がる「Wiz」の世界

この『ウィザードリィⅠ・Ⅱ』は、1枚のCDに2つのシナリオが収録されている。リルガミンの町には、ワードナの魔除けを探す冒険者と、ニルダの杖を探す冒険者が存在していて、前者のパーティを迷宮に入れるとシナリオ1がスタートし、後者ならシナリオ2がスタートする。もちろん、各シナリオ間でキャラクターをコンバートすることも可能。PCエンジン版のシナリオ5のキャラクターを移動させてくることもできるぞ。

リルガミンの町

酒場・宿屋・寺院などがある、『ウィザードリィ』唯一の町。町のはずれには、キャラクターの作成・変更を行う訓練場や、迷宮の入り口がある。迷宮に入ると、パーティが属しているシナリオがスタートするのだ。

▲町には、酒場、宿屋、商店、寺院、訓練場、迷宮への入り口、ユーティリティなどがある。

シナリオ1 PROVING GROUNDS OF THE MAD OVER LORD

ワードナの魔除けを手に入れるのがいちおうの目的。迷宮には、3種類のカギ、2種類の置物、そして、ブルーリボンというクリアアイテムが隠されているが、何も入手しなくても、クリアできてしまうのがミソ。謎解きよりも、敵を倒して特殊な装備を手に入れたり、経験値を稼ぐ部分がおもしろい。また迷宮には、回転床、ダークゾーン、落とし穴、ワープなどのトラップがしかけられている。マップを書きながら進むのが、正しいプレイ方法なのだ。

▲地下10階。ワードナのしかけたワナ&敵の群れを突破できるか!? 3Dダンジョンとメッセージのみで構成される、独特の世界を持っているのだ。

シナリオ2 KNIGHT OF DIAMONDS

地下1階の中央に存在していたニルダの杖。これを手に入れるためには、コッズ・アイテムと呼ばれる特殊な装備を手に入れなければならない。盾・鎧・兜・小手・剣の5種類のコッズ・アイテムは、地下1階～5階にひとつずつ隠されている。でも、別の場所で出されるなぞなぞに答え、さらにアイテムたちと戦って(!)勝たないと、手に入らないのだ。
序盤から敵が強いので、ある程度シナリオ1で育てたキャラクターを移動させないと、かなりツラいぞ。

▲5種類のコッズ・アイテムを探し、秘められた謎を解き、ニルダの杖を入手。自由なプレイができるシナリオ1に比べ、謎解きが多いシナリオ2。

遊びごたえ満点、3D・RPGの伝説的名作

RPG WAVE '93

プレイの醍醐味はこれだ!!

『ウィザードリィ』シリーズのおもしろさは、ストーリーでも謎解きでもなく、キャラクターを成長させることである、と言い切ってしまっても間違いではないほどに、キャラクターの成長がうれしいのだ。ただ成長させるためだけに敵と戦い、また、よりよい装備を手に入れようと努力する。ここでは、シナリオ1・2に登場するものの中から、とくにおいしい敵&アイテムを紹介しよう。

MONSTERS

毒を持つ敵、ブレス攻撃でパーティ全体にダメージを与える敵、首をはねることで、一撃で息の根を止める忍者、せっかく成長させたキャラクターのレベルを下げるバンパイアなどなど、さまざまな敵がパーティに襲いかかる。これらの中から、簡単に倒せて、かつ得られる経験値の高い敵を紹介しよう。

Murphy's Ghost

どちらのシナリオにも登場する。シナリオ1の地下1階、特定場所で探すと、必ず登場するマーフィーは、経験値稼ぎに絶好。ただし、レベルが低いとけっこうツラい。

Greater Demon

地下10階に登場する。モンティノの魔法で呪文を封じると、呼んだ仲間の呪文も封じられる。これを利用して無限に戦うのだ。味方が強ければ、メチャおいしいぞ。

■おいしいモンスターたち

シナリオ	名前	備　考
①	Creeping Coin	地下2階に登場。MAHALITOで全滅!
①②	Poison Giant	毒のブレスはあるが、MAKANITOが効く
①②	Frost Giant	硬いだけ。MAKANITOも効く
①②	Will o'Wisp	硬いが、特殊攻撃を持たない
①	Bleeb	経験値は少ないが、無限に増殖する

ITEMS

リルガミンの町のボルタック商店で売られているアイテムのほか、さまざまなアイテムが迷宮内に落ちている。特定の場所でパーティを待ち受ける敵を倒すと、宝箱が落ちていることがある。ワナを調べ、解除できると、アイテムが手に入る。強力な武器・防具のほか、特別な力を持ったアイテムも多いぞ！

◀特定場所の敵を全滅させると、宝箱が落ちていることがある。

▲宝箱にはワナがしかけられていることが多い。THIEFにワナを調べさせ、解除する。解除に失敗すると、手痛いダメージを受けるぞ！

アイテム入手！

▶ワナを解除すると、おいしいアイテムが手に入るぞ！

シナリオ	名前	備　考
①②	MURAMASA BRADE	最強の剣。SAMURAIのみ装備可
①②	DAGGER OF THIEVES	THIEFをNINJAに変身させる
①	SHURIKENS	NINJAのみ装備できる
①②	GARB OF LORD	LORD専用。HP回復。クリティカル可
①	AMULET OF WARDNA	マロールの力を秘めている

アイテムはシナリオ間で持ち越し可能。

PC版だけのポイントをチェック！

PC版には、ゲーム性を高めるためのアレンジが、少し加えられている。BGMや画面が美しいのはもちろん、『ウィザードリィV』の魔法が付け加えられていたり、パラメータの最高値がキャラそれぞれ、オリジナルより12増えている。また、シナリオ間のキャラクターの移動時に、HPが半分にされ、レベルも1に戻される（ただし、魔法はレベル3までが9回使用可）。シナリオ1の4階～9階のエレベータは、各フロアの、階段でしか行けない場所にあるスイッチを押さないと、使用できない。シナリオ2は、原作と同じく、なぞなぞに答えないとコッズ・アイテムが出現しない。原作のイメージを崩さないよう配慮しつつ、弱点だった部分を補う、理想的な移植となっているぞ。

▲ステータス画面の左下には、RIP（死亡回数）、WEEK・DAY（年齢の端数）を表示。

最近のRPGでは、どちらかというとウンザリしながら探索している迷宮。でも、実は迷宮の探索行は、RPG創世期には、おもしろいものだった。その「おもしろい迷宮探索」の代名詞だったのが『ウィザードリィ』シリーズだ。確かに、マップは複雑。システムは不親切。そして、よく全滅する。最近の親切すぎるRPGに慣れたプレイヤーには、ツラいかもしれない。でも、キャラクターの成長を実感し、希少アイテムに歓声をあげ、また自らの手でマップを完成させたときの喜び。これは、最近のRPGでは味わえない。『ウィザードリィ』シリーズをプレイしていないキミ、ぜひ体験してみてほしい。（マッピー）

まとめておさらい！現在スタンバイ

アルシャーク

ビクターエンタテインメント	発売日未定	完成度 6月10日現在
価格未定	スーパーCD-ROM²	30%

広大な宇宙を舞台にしたSF RPG。植民惑星ホムに住む少年シオンが、渓谷に落ちた隕石を見にいったことがきっかけとなって、壮大な冒険ロマンは始まる。惑星上の戦闘、メカ戦、宇宙空間の艦隊戦&白兵戦と、シチュエーションによって異なる3種類のバトルモード。さまざまな乗り物。パソコン版から大幅に追加されたビジュアルシーンも見逃せないぞ！

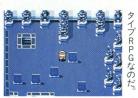
◀『エメドラ』の木村氏がキャラデザイン。

◀ビジュアルシーンやイベントが追加される。

メーカーより ひとこと キャラ移動等のメインシステムは完成しました。ビジュアル関係は先行しており、7月中には全シーン完成の予定です。

オーロラクエスト
～おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS～

パック・イン・ビデオ	発売日未定	完成度 6月10日現在
価格未定	スーパーCD-ROM²	60%

本宮ひろ志原作、江口寿史キャラクターデザインの、ニュータイプ・ギャグRPG。ファミコンでは『おたくの星座』として発表された。女の子を口説いて、男の威厳をとり戻すのが、ゲームの目的となる。殴る、かみつく、抱きつく、服を脱ぐ、舌をからませるなどの、変な攻撃をする敵たちを倒して、オーロラ5人娘を口説き、仲間に加えていくのだ。

◀全編ギャグのニュータイプRPGなのだ。

◀コレが、オーロラ5人娘のひとりだ。

メーカーより ひとこと 江口寿史さんの原画はすべて上がっており、ドット絵に落としているところ。あとシナリオの手直しにかかっています。

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム	発売日未定	完成度 6月10日現在
価格未定	スーパーCD-ROM²	90%

PCエンジンオリジナルの、『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第8弾は、全12章構成のアクションRPGだ！　通常はトップビュータイプだけど、ボスとの対決シーンはサイドビューになる構成だ。主人公以外のパーティメンバーは、勝手に動き回るけど、とっても強力！　こいつらのおかげで、アクションが苦手な人でもストーリーを十分に楽しめるぞ!!

◀全滅後には幽体離脱して周囲を見ることも。

◀お店で買い物。3頭身のデカキャラだ。

メーカーより ひとこと ゲームはほぼ完成しました。デバッグ、バランス調整を含め、最終手直し作業の真っ最中です。お楽しみに。

スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース	9月発売予定	完成度 6月10日現在
¥8,200	スーパーCD-ROM²	99%

宿命の血を受け継いだレオン・ソルフォードは、さらわれた母を救い出すために、はてしない冒険の旅に出る。広大なミリアムガルドに待ち受ける凶悪な魔物ども、そして……。シンプルなシステムで純粋にストーリーを楽しめる、親切設計の正統派ファンタジーRPGだ。描き込まれたビジュアルシーンのクオリティと、息をもつかせぬストーリー展開が魅力。

◀オーソドックスなコマンド選択バトルだ。

◀ビジュアルシーンの豊富さが魅力！

メーカーより ひとこと 発売が延びてしまってごめんなさい。私たちが本当に納得のいくレベルまで、完成度を高めてから発売したいと思います。

中のRPGラインアップ全公開！

スターブレイカー

レイ・フォース	発売日未定	完成度 6月10日現在 50%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

連邦宇宙軍特殊部隊ハリー＝ストレイカー少佐は、新型戦闘機の実験中、大規模な宇宙震に遭遇。別次元へジャンプしてしまう。しかも、出現場所は艦隊戦のまっ最中！　自動操縦で近くの惑星に不時着したハリーを待ち受ける運命は…!?

サイド・ビューのフィールドバトルに、SLG風の宇宙戦。2つのバトルモードが魅力の、本格派SF・RPGだ。

◀フィールド上ではコマンドバトル。

◀宇宙戦はSLG風のバトルになる！

メーカーより ひとこと
基本システムは完成、現在イベントやエフェクト（視覚効果）のプログラム作業にとりかかっています。

断層都市 ストレイロード

I.G.S.	年末発売予定	完成度 6月10日現在 70%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

世界大戦が勃発してから数百年後の東京は、いくつかの独立した都市に分裂していた。主人公は、過去を失った男として、突然この東京に投げ込まれる。

傭兵を雇い、モンスターを狩って賞金を得るスクレイバーとして生きることにするのだが…。はたして、混沌とした世紀末の東京を、生き残ることができるか!?　究極のサイバーパンクを描いた異色作だ。

◀未来の東京を描くサイバーパンクRPG。

◀バトルはオーソドックスなコマンド方式だ。

メーカーより ひとこと
システムの練り直しに予想外に時間がかかってしまいました。グラフィックは完成しており、そろそろ調整作業に入ります。

ドラゴンナイトⅢ

NECアベニュー	発売日未定	完成度 6月10日現在 40%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

美少女RPGの決定版として評価の高い『ドラゴンナイト』シリーズの第3弾。気ままな旅を続けるタケルだが、『Ⅱ』で手に入れた伝説の鎧&剣を身につけていたのがアダとなる。ならず者に身ぐるみはがされてしまうのだ。ラルスという名の老人に救われたタケルは、復讐を決意するのだが……。前作に比べ、大幅にシステムが変更され、より遊びやすくなっているぞ！

◀バトルはパソコン版を大幅に変更！

◀原作に比べると、ソフトになっているが…。

メーカーより ひとこと
エンディング以外のビジュアル関係はすでに完成しています。これからプログラミング作業にとりかかるところです。

とらべらーず！ ～伝説をぶっとばせ～

ビクターエンタテインメント	発売日未定	完成度 6月10日現在 50%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

ストーリーにとらわれず、気ままに冒険する4人の仲間たちを描いた、ラブコメ風ファンタジーRPG。表情豊かな16×32ドットの大きめキャラクターによる豊富なアニメーション。6つの時間帯で変化するリアルな世界。「ふきだし」でしゃべる戦闘システムなどなど、ユニークな手法でキャラクターの存在感を膨らませる。気ままな冒険者たちを待ち受けるのは……!?

◀主人公たち4人は、気ままな冒険者なのだ。

◀大きめキャラの豊かな表情も見逃せない。

メーカーより ひとこと
全3章構成のうち、1章分のデータ組み込みがあらかた終わった、というところです。

モンスターメーカー ～闇の竜騎士～

NECアベニュー	今夏発売予定	完成度 6月10日現在 70%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

呪われた運命を切り開くために、あてのない旅に出る主人公ライア。モンスターを仲間にしながら旅を続けるライアを、待っているのは……!? カードゲームでおなじみのキャラクターたちが大暴れ！ モンスターどうしを合体させて、新しいモンスターを誕生させる「モンスターメーカー」が魅力。満を持して贈る、本格派のファンタジーRPGだ。

◀バトルでは、前列・後列の概念を導入。

◀九月姫の魅力的なキャラクターが光る！

メーカーより ひとこと グラフィックとプログラムの作業は終了しているのですが、数多いイベントのバランス調整に時間がかかっています。

ルイン

ビクターエンタテインメント	9月下旬発売予定	完成度 6月10日現在 80%
¥8,800	スーパーCD-ROM²	

ある日、物置小屋で古ぼけた地図を見つけたジャン。それは、宝の地図!? ジャンは、幼なじみのオルテナとともに、地図を頼りに宝探しの旅に出る。ファンタジー世界を舞台とした4人パーティ制のアクションRPG。主人公以外のメンバーは、AIシステムによって、それぞれ個性的な活躍を見せてくれる。原画枚数1500枚におよぶアニメーションも見逃せない！

◀光と影で描くリアルな世界も魅力のひとつ。

◀メンバーの個性的なアクションが楽しい。

メーカーより ひとこと メインプログラム、アニメシーン、グラフィック、効果音、シナリオと5グループで作っているものを合体させています。

サークⅢ

日本テレネット	発売日未定	完成度 6月10日現在 30%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

妖魔ザム・ゴスペルを倒してから2年。再び妖魔の襲撃を受けるファーランド王国、そしてサークを守るために、デュエルの名にかけて、ついにラトクは最後の旅に出る。前作から、さらにパワーアップされて帰ってきた、人気アクションRPGの第3弾だ。『Ⅰ』から続いた妖魔ストーリーは、ついに完結する！

▲ラトクにとって、最後の冒険の旅となるのだ。

メーカーより ひとこと パソコン版のデータをPC用にコンバートして調整中です。

ブランディッシュ

NEC H.E.	発売日未定	完成度 6月10日現在 5%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

ちょっと珍しい、マウスでプレイするアクションRPG。ダンジョン探検がメインで、どちらかというとパズル的な要素が強いゲーム。地下に埋没した、呪われた伝説の国をめぐるというストーリーだ。もとは日本ファルコム作品で、パソコン版は現在『2』が発売中。いっぷう変わったシステムは、一見に値する。

▲マウスを使うユニークなアクションが魅力。

メーカーより ひとこと 基本システムのプログラム作業にとりかかり始めました。

ロードス島戦記2

ハドソン	発売日未定	完成度 6月10日現在 10%
価格未定	スーパーCD-ROM²	

ロードス島に棲む5匹の魔竜。主人たちは、魔竜が持っている「祭器」を求めて旅に出る。だが、マーモ軍の兵士たちも、「祭器」を狙っているらしい……。好評の前作にひき続いて登場の本格派。6人パーティプラスSNPC2人の、最大8人パーティが織り成す冒険譚。サブミッション満載で、キミの挑戦を待つ！

▲超硬派のRPG。原作ファンは絶対買い！

メーカーより ひとこと まだ基本となる全体の設定を煮つめている段階です。

『サークⅢ』『ブランディッシュ』『ロードス島戦記2』の画面写真はパソコン版のものです。

超軟派RPG『女神天国』の記事は次のページから

PC化決定記念のサービスショット！

女神天国

MEGAMI PARADISE

読者参加RPG 第4話

女神天国建設委員会

企画委員長・極楽編集者T（メディアワークス）	
絵画委員長	好実昭博
作画委員長	宮須弥
論文委員長	悠浦紫亜
作文委員長	まふたぁ
運営委員長	REAL

セルワーク／鈴木孝子

MEGAMI PARADISE

女神天国

NEC HE／発売日未定／価格未定 | RPG | SCD専用

ゲームオリジナルキャラクター初公開!!

これがPC版の主人公だ!!

今回のスペシャル電撃企画第２弾は、ついに公開された２人のゲームオリジナルキャラと、おなじみの４人の女神さまの声を担当する声優さんをキミたちの投票で決めちゃおう！　という大胆企画!!

応募方法は、ハガキにキミがピッタリだと思う声優さんをキャラ別に６人書いて(右の書き方の例参照)、欄外のあて先まで送ってね。応募者の中から抽選で300名に特製オリジナルテレカをプレゼントしちゃうぞ。

書き方の例

女神さまの声は これで
キマリっ!!
ランランさま……〇〇〇〇さん
リンリンさま……〇〇〇〇さん
ルルベルさま……〇〇〇〇さん
ジュリアナさま……〇〇〇〇さん
リリスさま……〇〇〇〇さん
ステイシアさま……〇〇〇〇さん

自分の住所
氏名　年齢
電話番号

◀この女の子がゲームに登場するオリジナル主人公のリンリン。性格は、好奇心が強くて活発なタイプ。物事をあんまり考えないで行動しちゃって、よく失敗しちゃうオッチョコチョイなところもあるんだ。声のイメージは、元気で声の大きいボーイッシュなタイプ。

～リンリンちゃんのヒ・ミ・ツのデータ～

年齢　16歳／身長　159cm／体重　48kg／イメージ血液型B型／3サイズ　B85　W58　H86

主人公 リンリン

宿命のライバル ランラン

▶リンリンとはり合う、宿命のライバルがこのランランちゃん。見た目はおとなしくて、おしとやかなんだけど、実は…。声のイメージは、静けさの中にも力強さを感じるコかな。

データは、本人の都合でまだ秘密だそうです（エステに通ってるらしいぞ)。

場外速報 PCエ○ジンFANの石○副編集長と取り引き成立！　本誌が徳○インターメ○ィアのソフト『秘密の○園』をたくさん紹介するなら、FANでも『女神天国』の記事をバンバン載せますよ(誇張あり)と約束してくれたのだ。月Pさんも応援してくれたし。残るは…。

女神さまの声をキミの1票で!!

ズバピタ 声優決定投票

特製オリジナル
テレカがもらえるぞ!!

リリス

とってもおっとりしていて、ほんわかとした雰囲気のリリス。普段はボ〜ッとしていて、何を考えているのかよくわからない、ぬいぐるみがだ〜い好きな女の子なんだ。リリスはこう見えても、4人の女神の中で人気ナンバーワンなのだ。声のイメージは、ふんわりとした優しい女の子♡

ステイシア

気品があり、高貴で知的な雰囲気をただよわせるステイシア。とても美しい声の持ち主で、彼女の歌は天上一品なのだ。声のイメージは、オトナの女性を感じさせる色っぽい雰囲気だよネ。

ルルベル

活発でカラッとした性格のルルベル。甘いものとおしゃべりがとっても好きで、ちょっと意地っぱりなところがある女の子なんだ。声のイメージは、元気でかわいらしいキャピキャピな女の子！

ジュリアナ

見た目通りの超ハデ好きで、目立ちたがり屋のジュリアナ。彼女は、スタイルに絶大な自信を持っているだけあって、みごとなプロポーションをしているぞ。色気は外見だけで、性格は荒っぽくて怒ると手がつけられないんだ。声のイメージは、タカビーで「女王様とお呼び！」って感じがピッタリ！

ハガキのあて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン「女神天国声優投票」係

女神天国(パラダイス)についで、ご意見をお聞かせください

電撃スクープ PC化

2億5000万人の女神ファンの願いがここに実現したっ!!

女神天国 MEGAMI PARADISE ゲーム化決定!!

7月号でついに発表された『女神天国』PC化決定の記事に関して、そりゃーもうたくさんの読者から、いろ～んな意見が寄せられました。そのほんの一部をここで紹介しちゃいます。けっこう楽しいんだ、これが。

まさか出すとは思っていなかった。おそるべし。＜18歳／会社員＞

とても良いと思う。あとは声優さんが合うかどうか…。＜22歳／会社員＞

この本開いていきなりコレだもん。はっきり言ってスゴイ！　ふふ、動くのか…しゃべるのか…うわーっはっは。女神がワシの手に(ピー)。＜24歳／会社員＞

なぜゲーム化されるのか理解できない。憤りを覚えます。＜18歳／学生＞

非常にうれしい。発売日や価格を早く公開して欲しい。＜16歳／学生＞

Huカードでも出して欲しい。Huカードユーザーにも『女神天国』が広まっていいと思う。＜23歳／会社員＞

期待していない。これでますますPCエンジンはナンパになっていく～。＜18歳／学生＞

連載がおもしろいので、かなり期待してます。ただの美少女ゲームで終わらせないで欲しいです。＜20歳／無記名＞

すごすぎ。楽しみ。絶対買う。＜21歳／学生＞

ゲーム化が発表されたぐらいで6ページも使うな。＜17歳／学生＞

ぼくじしんは、すきなので、ぜひ、ほしいです。＜15歳／学生＞

ファンの声に応えてくれることは、いいことですネ。RPGに限らず、別のジャンルでも出してください。パート2にも期待（気が早ぇ～)。＜18歳／学生＞

超スーパーハイグレードスペシャルエクストラうれしい。＜15歳／学生＞

内輪ネタでサイテー（雑誌の中の)。＜24歳／無職＞

グラフィックがキレイで、声優さんも有名でハマってる人がいいです。＜15歳／学生＞

とてもうれしい。できればあきない戦闘にして欲しい。＜13歳／学生＞

男の子向けな感じがする。私は買わないと思う。＜21歳／学生＞

へ夕をすると、とてつもなくおもしろいゲームになってしまいそうでこわい。＜17歳／学生＞

こういう「ゲーム化」は好きではないが、シチュエーションは気にいっているので、一応興味あり。＜16歳／学生＞

ぜひリリスちゃんの歌を作って。＜22歳／学生＞

NEC HEはやってくれる。ゲームがおもしろきゃいいんだが。ところで他誌ではあえて無視されたような…。＜21歳／学生＞

おまけで女神さまのくわしいデータなどをいれて欲しい。＜14歳／学生＞

アクションゲームじゃなかったんですか?＜18歳／学生＞

マニアのものだけにならないよう、気をつけてください。＜16歳／学生＞

信者の人たちも出せたら、もっとおもしろそうである。＜17歳／学生＞

RPGというので超期待してます。シナリオ重視に。＜23歳／会社員＞

毎月、特集をして欲しい。楽しみに発売を待つ。＜16歳／学生＞

安易なゲーム化は許さん！　出すからにはすげーの作れ。＜17歳／学生＞

思いきり趣味に走った超ギャルゲーにして欲しい。＜20歳／専門学校生＞

ワクワクドキドキもので記事を読ませてもらいました。＜21歳／会社員＞

ファンが、2億5千万人もいたんですか！　知らんかった。＜15歳／学生＞

NECのフトコロの深さにおどろいた。DUOを買うかも。＜17歳／学生＞

やっぱりHなゲームになるんですよね。＜15歳／学生＞

まぁ、オタクさんは大よろこびだろうね。＜18歳／学生＞

声優に久川綾さんを使ってくれたら絶対に買います。＜19歳／予備校生＞

RPGってマンネリ化してるんで、出すなら相当ぶっとんだことをして欲しいです。＜17歳／学生＞

好実先生の絵をうまくCGにできるのか。原作のイメージが壊れないか、ちょっと心配してます。＜19歳／学生＞

さすがにこの歳になると買いづらいですよ。＜19歳／学生＞

ビジュアルにたよらない本格的なRPGなら買う。＜24歳／会社員＞

待ってました。PC98で『戦国秋葉原』を発売するぐらいだから、絶対にやると思ってました！＜17歳／学生＞

Hなサービスシーンが入れられるのか。NECなので心配。＜24歳／学生＞

あそこまでいーかげんなのをRPGにするのは並大抵の努力ではできないだろうけど、がんばって。＜18歳／浪人＞

ビジュアルいっぱいのお笑いRPGにして欲しい。おまけもたくさんつけて（Hなビジュアルとか)。＜19歳／無職＞

男心をくすぐるもんもんとしたゲームにしてね。＜18歳／専門学校生＞

だからぁ、こーゆーのばっかりだからPCエンジンはマニア向けだって言われるんだ。ユーザーやめよかな。『女神天国』ってバカだよね。＜16歳／学生＞

めでたい。ボクはDUO-Rを買う決心がついた。＜19歳／予備校生＞

ぼくは『女神天国』をいつもみてるけど、ハガキをおくるゆうきがなくてPCのゲーム化が発表されたと聞いたとき「うぉー」とさけびたくなった。それほどすき。＜15歳／学生＞

読者のみなさま、貴重なご意見ありがとうございます

※『女神天国』に関するご意見、ご質問は… 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン 「聖女神学園新聞部」係まで

■記事の内容について、よかった記事３つの番号に○を、つまらなかった記事１つに×をつけてください。

1．巻頭スクープ・格闘３大タイトル発表
2．おもちゃショー＆ＣＥＳレポート
3．ＰＣエンジンインサイドアウト
4．『3×3EYES』、『ああっ女神さまっ』追跡特集
5．ＲＰＧ特集・エメラルドドラゴン
6．　〃　・天外魔境風雲カブキ伝
7．　〃　・イースⅣ
8．　〃　・真・女神転生
9．　〃　・ＰＤ３（仮）
10．　〃　・マイト＆マジックⅢ
11．　〃　・ルイン
12．　〃　・ウィザードリィⅠ・Ⅱ
13．女神天国ゲームページ
14．読者参加ゲーム・女神天国
15．流行のきざし
16．魔獣と遊ぼうピン！ポン！パン！
17．『卒業』ヒミツの花園
18．超兄貴族
19．読者ページ・そこぬけチャンネル
20．カラーチャンネル
21．総力特集・ラングリッサー
22．電撃スクランブル・ドラキュラX
23．　〃　・美少女戦士セーラームーン
24．　〃　・機動警察パトレイバー
25．電撃スクランブル・その他
26．電撃アタック・Ａ列車で行こうⅢ
27．　〃　・ＣＤ電人
28．　〃　・ミスティックフォーミュラ
29．Go！Go！アミューズメントクエスト
30．電撃レビュー委員会
31．神聖ウラワザ帝国
32．猿（マニア）養成所
33．ＭＭワールドツアーガイド
34．ＧＡＭＥ ＳＯＦＴ ＲＡＮＫＩＮＧ
35．コミック・しろー駄作劇場
36．ニューソフトスケジュール
37．センター・ストⅡダッシュ解体新書
38．ふろく・『卒業』完全マニュアル・基礎編

■本誌では、難しい漢字にだけふりがなをつけていますが、それについてどう思いますか。
1．このままで良い　2．すべてにふりがなをつけてほしい　3．その他（　　　　　　　　）

■ＰＣエンジンのソフトメーカーで、好きなメーカーを２つとその理由を書いてください。もしあればきらいなメーカーも書いてください。

	メーカー名	理　由
好き		
きらい		

■本誌の購入状況についておたずねします。下からあてはまるものに○をつけてください。
1．毎号買っている　2．内容によって買っている　3．初めて買った　4．その他（　　　　　　）

■本誌を買ったのはなぜですか。
1．ゲーム新作情報がくわしい　2．ゲーム攻略法がくわしい　3．ウラワザがたくさん載っている
4．ゲーム情報以外のページが充実している　5．その他（　　　　　　　　　　）

■読者プレゼントに、こんな賞品が欲しいという希望があれば書いてください。

■電撃レビュー委員会について、こうしてほしいなどの意見があれば書いてください。

〈キリトリ線〉

郵 便 は が き

おそれいりますが
41円分の切手を
はってください。

東京都千代田区
神田神保町2-22-11
カンナビル　メディアワークス

編集部

8月号愛読者プレゼント係

希望する賞品の名前は？		
P.176の中でプレイしたいゲーム名を2つ書いてください。		
今まで発売されたPCエンジンのゲームで好きなものを2つ書いてください。		
PCエンジンに移植してほしいゲーム名を2つ書いてください。		

住所					
氏名	（ふりがな）	電話	☎　（　）		
学年または職業		年齢	歳	性別	男・女

応募のしかたはP.115を見てください。

キリトリ線

パラダイス
わくわく女神天国
第4話　ナゾの水泳教師登場!?の巻
作／宮須弥
夏だ！
プールだ
水着だ
のぞきだー
更衣室
オ…オイラも…
うわーい♡
プールだ
プールだ♡
ルルベル
そんなにはしゃぐと…
うっ
くらっ
ちょ　直射日光は
おハダに悪いわ…
ぬりぬり
ペタペタ
きゃっきゃっ
あ
どんっ！
!!
あ〜〜〜〜〜
ざんぶ!!!

何するんですぅ！
ヘロヘロ
はりょほりょら〜〜
ビシビシビシビシ
指導！
ひそそそ
指導！
あはは――
ごめんね
ざばあ
ほほほほ
泳ぎの基本は腕と足よ！！
そぉ！
新しく配属された
水泳担当の
ティーチャー！
フッ
教師が生徒を
指導するのは
あたりまえ！
教師ぃ？
ビシビシ
いくわよ！
やー
遅れた遅れた
パタパタ
水着選ぶのに
時間くっちゃってさー
せ…先生
これは水泳に
かんけーないの
では……
ヨロヨロ
な――に
ちょっとした
準備運動よ♡
腕立て100回
腹筋100回
グラウンド
50周！

ルージュがこのままおとなしくしているとは思えないが…〈10月号に続く〉

メガパラワールドギャ…
キミも学園のイベントに参加
ときめき彩リシリーズ
VS
清純な美（笑）シリーズ
①
②
ぴんぐー
リリス「え、えーと…（頬を赤らめながら）水着を着るのはキライじゃないけど、白い水着って、とっても…すっごく恥ずかしいですぅ。でもクマさんの浮き輪と一緒なら、きっと勇気がでるかも…。うん、リリスがんばる！　みんなも私の水着を応援してね。…でもやっぱり恥ずかしいですぅ～」
ルルベル「夏はやっぱプール！パラソル立てて、かき氷をたっくさん食べるの。（←海とカン違いしてるらしい）。そうそう、私の水着ね一、このおっきいリボンが大お気に入り。う、誰だー、胸がちっちゃいのを隠せるね、なんて言ってるのは～。ぶー。そんなヤツにはルルパンチをお見舞いよ！」
キミの気に入った
まず女神さまたちのみずみずしい水着姿をじいいいーっと見つめるのだっ！　すると、突如キミの頭にきらめくものがひとつあるはず。官製ハガキにその番号をひとつ書いて送ってね。注意してほしいのは、あくまで「水着」のコ
DATE
参考までに女神さまデータを。まずルルベルさまはB73 W52 H75。…ま、こんなもんでしょう。まだ12歳ですから、胸がちっちゃいのは仕方ありませ……パコーン！（ルルベルにハリセンで叩かれた音）…（脳死状態）…うぁう、死んでる場合じゃない、次はリリスさま。B81 W57 H84。「寝る子は育つ」とゆーようになかなかのもんですなぁ。ほかの女神さまにはない〝恥じらい〟もポイント高し。

聖女神学園生徒会主催 スクール水着コンテスト

編集長公認（ウッソ） キャーヤダー

企画第1弾！

しよう!!

聖女神学園のスクール水着をキミの投票で決める…おお、なんとウケねらい…いや革命的な企画だろうか！　信者たちよ、心の命ずるままに1票を投じるのだぁ!!

ステイシア「まぁ、私が水着のモデルをやらせていただけるなんて…信者のみなさんの熱意に感謝いたします。やはり真の〝美〟を求める心というのは、全人類に共通のもの。私の水着姿がアナタの瞳に焼きついて離れないのも、しかたがありません。この水着に1票を投じるのは、運命なのですね」

③

④

ジュリアナ「ほほほ、ついに〝海辺のラテン系セニョリータ〟の名を欲しいままにしたワタシの季節がやってきたわ！　まばゆいばかりの日ざしのなか、大胆な水着に身を包んだワ・タ・シ…。男どもの視線をクギづけにしてあげるわ！　でも、この水着…ムネのない小娘たちには着こなせないわよね」

着の番号を書こう!!

ンテストであって「女神」の人気投票ではないという現実だ。理性を持て！

あて先は〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル 電撃PCエンジン「女神天国　スクール水着バンザイ」係まで。イラストでもOK！

DATE　ではステイシアさま。B89 W60 H86。最年長の貫禄でしょうか、ジュリアナさまよりもナイスバディ！　闇の女神ルージュの胸がパットだったとバレた今、女神中最大のゴージャスバストの持ち主と言えよう！　んでジュリアナさまはB87 W59 H88。女王さま座の女神だけに見事なゴールデン・プロポーション。ビキニタイプを軽～く着こなしています！　あやしげなラテンの魅力で信者をとりこにすること間違いなし。

信者のみんな、あたしの部屋へよーこそ！ あ、ごめんねー、さっきまで新しいアイテム作ってたから、ちょっと散らかってるけど、気にしないでね。こんどステイシアにそーじしてもらっちゃおっと。えへっ。

そーそー、このできたてアイテム「愛のロケットパンチ」くんは、工作キットで作ったんだよ。でも、ちょっと退屈なデザインだったからティッシュペーパーと合体させてみたんだー。カッチョイイでしょ！ ロケットパンチを撃つとき、鼻水がでたらサッとふけるもんねー（目が輝いている）。え、そんなもん誰が使うかって？ ……ひどいよ。こんなにかわいいのにぃ。バカバカ！ もう2度と家に入れてあげないっ！

♥ルルベルの家族紹介♥

ついに明かされるルルベルの家族構成！ まずはルルパパ。ルルにはちょー甘い親バカだぞ。職業はニュースキャスター。元女神だったルルママは、ルルベルを立派な女神にしようと奮戦してるけど…ねぇ（笑）。そしてルルベルお気に入りのペットがルルネコ。半分遊び道具と化してる幸薄いネコだ（涙）。

♥ルルパパ

ルルベルがかわいくて目に入れたいらしい。

♥ルルママ

ルルベルを影から見守るやさしい母……かな？

♥ルルネコ

ルルベルとの危険な遊びで、生傷がたえない。

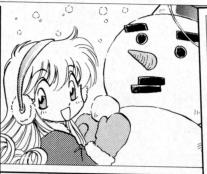
初公開♡ルルベルの㊙アルバム＆ダイアリー

○月×日はれ　今日は、ウチの家族全員でハイキング！　パパがあたしを肩ぐるましてくれたんだー。やさしー。さすがパパ。あたし将来はパパのお嫁さんになったげる。そうそう、パパの髪の毛って、とんがってて、いじるとおもしろいんだよぉ！

○月×日くもり　えっへん！　今日身体測定でムネが2センチもおっきくなってたんだよ！　やっぱり前の日にパフェをいっぱい食べたのがよかったんだね。この調子なら、あと1週間でジュリアナに追いついちゃうなー。ジュリアナ、ビックリするだろーなぁ。思わず腰ぬかしちゃうかもね。へへっ。

○月×日はれ　今日は、天気がいいからルルネコの特訓をしたよ。ルルネコって、とってもめずらしい羽のはえたネコなんだー。でも、いつまでたっても飛べないんだよねぇ。だから崖の上から落として飛行訓練をしたの。何事も死ぬ気でやればなんとかなるから、がんばってね！　ルルネコっ!!

○月×日あめ　今日ガッコの帰りに、捨てられたネコを見つけたよ。ちょっとあつ苦しいネコだったんだけど、雨にぬれてビショビショだったの　……ついい家に連れてきちゃた　だってかわいそーなんだもん！　名前は……ジュリネコにしよっと！

▲ルルベル2歳。画用紙からはみだして部屋の床に落書きをしている。このあとバツとして3日間おやつヌキ！

▲ルルベル8歳。お庭で雪ダルマ作り。写真には一体しか写ってないが、実はあたり一面雪ダルマだらけだったというウワサが……。

▲聖女神学園幼稚舎時代。ルルネコとおままごと。ルルネコの喜びの表情（？）が、見る人の涙をさそう…。

ルルベルの神殿

今回はここに神殿を建てちゃった。ちょっと小さいけど、あたしの特集もあったし、ま、いいか！　それでね、今月は857人の信者さんが私を応援してくれたんだよ！

●ルルベルさまは、明るさだけじゃなくて、かわいさも負けません。色気はちょっと負けるけど…。〈愛知県／へんでろぱ〉

★色気…あると思うけどなー。……ない？　ふん、あと3年、きっとあと3年後には、宇宙一のセクシーボディになってみせるもんね！

●女は愛敬が一番!!　胸の大きさなど関係ナイッ!!〈神奈川県／信者A〉

★コラーッ！　信者があたしをけなしてどーするの!?　もっとあたしをうれしくするよーなハガキをちょーだい！

●ルルベルかわいい。信者を増やすにはルルさまの笑顔が一番!!〈東京都／聖斧の女戦士〉

★そう！　こーんなハガキを待ってたんだ！　みんなもたーくさん応援してねっ!!

●ルルベルちゃんよ！　オレに全部まかせなさい！〈神奈川県／ハヤトくん〉

★よーし…それじゃまかせちゃおうーっと！

▲〈埼玉県／やみのすけ〉あたしをいーっぱい描いてね！　約束よ。

▼〈兵庫県／がまくん〉そーだっ！　みんなでどーんといこーよ！

◀〈静岡県／みなづき妖華〉今回はガマンしてよー。でも次回こそ…1P独占を狙うわ！

◀〈沖縄県／うれの〉うわぁキレイ……遠いところからありがと！

ルルりんの悩みごと相談室

千葉県　丸山昇太クンの悩み

あのねー。あたしの信者さんからこんな悩みを聞いたの。**「ボクは、いつもテストで赤点を取ってしまいます。どーしたら良い点数がとれますか？」**だって…。うーんとね、そんなささいなことで悩んじゃうのがイケナイのよね。…そーだ！　キミの脳ミソのシワをきれいさっぱり消して、カンペキおばかになっちゃえば、悩むこともなくなるよ！　よーし、「愛のなんでもケシゴム」で消しちゃえー。ゴシゴシゴシゴシ。これでOKだね。

女神天国 パラダイス神殿

信者の数で神殿の大きさが決まる…この無情なルールに従って構成されるこのコーナー、今回もあいかわらずリリス信者強し!! 他の女神が逆転する日は来るのか!?

リリスの神殿

信者数 1842名

え？ また、1位なんですか？ とってもうれしいですぅ。これも信者のみなさんが、あたしのことをいっぱい応援してくれるからなんですね。これからもよろしくお願いします。

★信者免許証をラミネート化して、それを持って希望高校入試に行ったら、見事に合格しちまいました。それもこれも、リリスさまの加護のおかげでしょう。ありがとうございます。 〈山口県／薄幸の騎士〉

リリス：うわーっ、合格おめでとうございますぅ。高校生になっても応援してくださいね。

★闇メガのルージュでも仲良くしたいと言ったリリスさまに感動いたしました。この命つきるまで、リリスさまのために戦いましょう。 〈愛知県／守護者〉

リリス：きっと、ルージュさんともお友だちになれると思うんですけど…。

★今年の夏は、ぜひ北海道で！ 最近はキタキツネよりフクロウが人気です。ぜひ、ぬいぐるみのコレクションに加えてください。 〈北海道／斎藤秋成〉

リリス：あ、フクロウさんのぬいぐるみってカワイイだろうなぁ。とっても欲しいですぅ。

★リリスさま効果……

その1 集中力がつく（目が離せず気になる）

その2 睡眠不足0（つられて寝てしまう）

etc.んでもって、あなたもリリスさまいかが？ 〈長崎県／りょうくん〉

リリス：リリスさま効果って……くぅ〜。（言っているそばから寝ている（笑））。

◀〈岡山県／ほろほろ〉きれいです。

◀〈兵庫県／KO-JI!〉競争率が高くても大丈夫ですぅ。あなたも、がんばってくださいね。

▲〈宮城県／もりの♡こえだ〉となりのルージュさんがコワイですね。

▲〈北海道／むらさき朱〉

▲〈香川県／裸苦趣味〉

▲〈埼玉県／はるみ〉くまさんと一緒ですぅ。

▲〈群馬県／闘士郎〉ぬいぐるみ？

◀〈愛知県／中村けーぞ〉引かれたらいやです。

◀〈愛知県／ハンゾウ〉なんか、カワイイ〜

▲〈大阪府／ASH〉クマメガさんのぬいぐるみがほしいなぁ。

NEWS

投稿採用者にも専用の賞品が出るぞ!!

な・な・なーんと！ 今月から新賞品が登場!! それは……せーのっ（シンバルの音）ジャジャジャジャーン！ 女神天国建設委員会特製の〝信者カード〟だぁぁ!! たくさんの信者から新賞品が欲しいとの声が寄せられたため、われわれとしても何とかしなきゃアカンのぉ〜と思い、ボンヤリ妄想をふくらませた結果、ここに「信者カード」が完成し…（いや、すまん、まだ制作中だったっけ）…ようとしている！ このカードは、パラダイス神殿または、奇数月に掲載されている「女神天国学級新聞」に掲載された信者しか入手できない。つまり、ゲームに参加しているだけでは、信者カードをもらうことは不可能なのじゃ。投稿は、ハガキ、封書、イラスト、文章なんでもアリ！ さぁ、信者カードを手に入れ、銀河最強の信者になるために投稿するべしっ!!

信者カード完成予想図

氏名・生年月日 昭和 年 月 日生
本籍 国籍
住所
交付 平成4年12月26日
信者免許証
免許の条件等
女神天国建設委員会
免許証番号 第 号
第一種免許 平成4年12月26日
第二種免許 平成 年 月 日
特殊免許 平成 年 月 日

信仰する女神	有無
ルルベル	1
ジュリアナ	0
リリス	0
ステイシア	0

※お知らせ　ゲームの入賞商品の一部がまだ制作中のため、商品の発送が遅れております。ごめんなさい。

ステイシアの神殿

信者数 1231名

やはり私の信じていたとおり、ステキな神殿を建ててくださった信者さんの愛に、深く感謝しておりますわ。これからも、信者のみなさんとともに努力していきたいと思います。

★ステイシアさまの清楚（せいそ）な魅力に、もうクラクラ～!!　その美しさは夜空の星々にも似て、我らを魅了する……。ステイシアさまにわが敬愛を捧げん！　〈東京都／この男〉

ステイシア：そんな…ホントのことを。

★普段からステイシアさまを崇拝したいのですが、どちらに向かってお祈りすれば良いのですか？　〈東京都／ダイイチアニキ〉

ステイシア：私はあなたの心の中におります。ですから方角は、関係ありませんわ。

★そんな話し方していてつかれませんか？　〈千葉県／英雄サバイバー〉

ステイシア：いたってナチュラルですわよ。

▲〈埼玉県／朝霧りゅうな〉着物姿を描いてくださって、ありがとうございます。

▲〈東京都／K．水竜〉……そんなこと（微笑）。

▲〈福岡県／翔騎DX〉とてもうれしいですわ。

▲〈埼玉県／ふるだぬき〉司祭の階級おめでとうございます。これからもお願いいたしますわ。

▲〈岡山県／自由騎士〉今度私のハープが奏でる曲を聞かせてさし上げますわ。

▲〈福岡県／蒼華〉もちろん、信者のみなさんに決まっています。

▲〈鳥取県／Kライン〉応援してくださいましてありがとうございます。

ジュリアナの神殿

信者数 806名

な、なんで前回に続いて、ワタシの神殿が一番小さいのよっ！　こうなったら神殿増築計画を開始するわよ。ワタシの信者は、1人10通づつハガキを出すのよ！　わかったわね!!

★ジュリアナさまの信者数の少なさにびっくり。きっとジュリアナさまの信者は、数ではなく、1人1人の信仰心が高いのだ!!　ジュリアナさまの信者は量より質なのだ!!　〈山梨県／オニキチ〉

ジュリアナ：…やっぱり量がほしいっ！

★オレは、よくきく胃薬を持っているから大丈夫っス（何が?）。　〈京都府／沖田誠三〉

ジュリアナ：それって……どういう意味！

▲〈東京都／みやきペン助〉ワタシの美しさは、すべての人を魅了するのよ！

▲〈千葉県／羽場速雄〉タカビーって何よっ！

▲〈大阪府／よしひろ〉女性は、美貌とパワー！

▲〈埼玉県／トイレ王吉〉分かってくれて、うれしいわ。

▲〈大分県／阪急ブレーブス17〉うっ！　それは言わないで～。

▲〈東京都／類家こらん〉と、いうことは……何が言いたいのよっ？

プチメガの巣

ライブラ	アクエリアス	サジタリウス
802名	776名	668名
レオ	スコーピオン	ジェミニ
390名	312名	316名
タウロス	カプリコーン	アリエス
147名	261名	240名
バルゴ	ピスケス	キャンサー
226名	196名	190名

★ステイシアさまもいいが、やっぱりオレはアクエリアスがいいぞ～！　と、いうわけでアクエリアスに1票。　〈埼玉県／K1〉

アクエリアス：清き1票ありがと～(笑)。

★やぎ座のカプリコーンは強いぞ。なにせ敵の参加ハガキを食べちゃうんだから……って、おい、よせっ、オレのハガキまで食うんじゃね～、このくいしんぼ～!!!!!!!　〈神奈川県／まあくつ〉

カプリコーン：くいしんぼじゃな～いもん。

▲〈岡山県／けるる〉そうよ！

▲〈東京都／杜若柿子〉ねっ！

▲〈広島県／タカアシ〉すご～い。

▲〈東京都／猪鹿蝶ZO〉次はアタシを連れていって。

女神天国ゲームセクション結果発表!!

まプー空間…それはナゾに包まれた超世界…。その空間がはじめて女神と信者の前に姿を現すときがやってきた。ある者は、まプー空間は闇の女神が支配する世界だと言い、またある者は、女神と信者が協力しなければ生存不能の極限空間であると言う。そしてある者は、極楽編集者Tにとって都合の良いなんでもあり空間だと言う。ま、結果として3番目のやつが正解なのだが、信者たちがはじめて挑む試練であることに、なんらかわりはない。はたして今回、どのようなドラマ（珍プレイとも言う）が生まれたのか!?

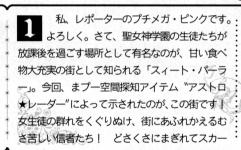
今月の予選

①「ZION　受け付け」：金がなさそうな信者（顔が低い）が脱落しやすい。

②「ギャル」：新曲を知らないと、バカにされる（単にくやしい）。

③「バトルシステム」：いまや常識。90点以上を出さないと、まプー空間に入れない。まプー値が高いと有利らしい。

サラッと結果が知りたい人は…

くわしいリプレイとくわしい展開が知りたい人は…

1 私、レポーターのプチメガ・ピンクです。よろしく。さて、聖女神学園の生徒たちが放課後を過ごす場所として有名なのが、甘い食べ物大充実の街として知られる「スィート・パーラー」。今回、まプー空間探知アイテム〝アストロ★レーダー〟によって示されたのが、この街です！　女生徒の群れをくぐりぬけ、街にあふれかえるむさ苦しい信者たち！　どさくさにまぎれてスカートめくり、買いぐい、立ち読みなどをする連中には、ママメガさまの必殺技〝天罰ビーム〟がふりそそぎます！　黄色い悲鳴をあげながら逃げまどう聖女神学園の女生徒たち。黒コゲになって倒れる信者…まさにカオス！　まさにメチャクチャ！

…おっと、信者の1人〈へんくまたーぶぉ〉がまプー空間の入り口を発見！　場所はカラオケボックス「ZION」だぁ!!　……本気ぃ？

2 カラオケボックス〝ZION〟には、情報を聞きつけた信者たちが流れ込んでいます。しかしっ！　行く手に待つ〝受け付け〟〝ギャル〟などのトラップをくぐり抜け、44号室へ到着することができた信者は、ほんのひとにぎり。

そして、まプー空間の入り口には、ジャーン！〝バトルシステム〟が立ちはだかる！　どうやら、カラオケで1曲歌い、90点以上を出した先着4名しか、まプー空間へ行けないよーです！

…あっ！　さっそく1人めの信者〈デューク〉が歌いだしました。曲は替え歌「まプーの扉」！♬まプーのとっぴっら〜たったい〜て……はひー、ヘタです。さーて、得点は…ドルルルルル（ドラムの音）…パンパカパーン！　…60点。おっと、失敗しちゃった信者さんは……ゴミ収集車で埋め立て地に捨てられるようです。まさに人権無視っ！

3 耳がとろけるような長〜い時間の後、ついに4名の代表信者が決定しました！　その名は、ルルベル信者〈フィリックス〉、ジュリアナ信者〈もるもっと〉、リリス信者〈ザール〉、ステイシア信者〈みらの〉です。

あっ、カラオケのモニターがあやしく、まるで「ウルトラQ」（古い…）のオープニングのように光りはじめました。あれが、まプー空間への入り口なのでしょーか？　あっと、4人の代表信者たちがちゅるるるるると吸い込まれていきます。ちょっとこわいけど……わたしもレポーターとして中にダイブします！　（ざっぷーん）…やや、こ、これは！　ステージ？　舞台？　いや花道の上です。それにしてもなんでしょーか？　このハリボテの桜といい、遠近感のない背景といい……。

「ほーッほほほ！　よくここまで来たわね！」

4 …今どこかで聞いたよーな声がしましたが…あ、あれはヤミメガのルージュ!?

ルージュ「ほほほ！　アストロ★スターは誰にも渡さないわよん！」

ついにヤミメガのルージュが信者〈美弥実好貴〉を連れて登場！　しかしそのコスチュームは…？

ルージュ「何言ってるの！　今回はカラオケ合戦よ！　和服を着るのはとーぜんじゃない！」

え？　……（しばしの沈黙の後）ま、いいか（笑）。とにかくこちらも女神さまを呼ばなければ！

信者一同「お願いっ！　女神さま〜〜〜〜っ!!」

おっと！　信者3人が同時に〝女神さま　ご降臨〟の呪文を唱えました！　そして上空からまばゆいばかりの光が！

ジュリアナ「ごくらく4人娘ただいま参上!!」

……め、女神さまぁ…（マイク落とした）。

メガパラの戦闘処理：〝顔〟はプチメガによる魔法攻撃の成功率、〝力〟は信者自身の物理攻撃の成功率、ないしアイテム（次回から登場）の使用成功率を表し、〝まプー〟はまプー空間にふきあれる運と偶然の出来事によるランダムイベントを呼び寄せる成功率と女神の必殺技成功率を表します。1回の攻撃では1つの数値しか使用できず、仮に〝顔〟の攻撃が成功すると、相手の〝顔〟値からダメージが引かれます。どれか1つの値が0になると戦闘に敗北します。

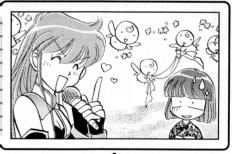
まプー空間での世にもマヌケな死闘が始まる！

5 それじゃ女神さまがた、今回からの新ルールに従って（P.81参照）バトルを開始してくださいね。では…ジャーンケーンポンっ！
ルージュ「やったやったやった勝った勝ったぁ」
ばかですか…アンタは。えー……ではルールどおりにルージュの攻撃です。目的はリリスさま…
リリス「ええーっ、ヒドイですぅ」…の信者〈ザール〉です。ダメージは彼がみ〜んな身代わりに受けてくれますよ！
リリス「あ、そっか（笑）。ザールさん、わたしを守ってくださいねっ」
ではルージュ信者〈美弥実好貴〉の選んだ（というか、ルージュのプレイヤーが選んだ）行動はまプーを使った攻撃です。彼のまプー値が8なので、10面サイコロを振って…8以下が出ればばっと…1！ 8−1＝7で、No.7のイベント発生！

6 では、No.7のイベントカードをひいてみましょう。なになに…「イヌも歩けば棒にあたる…上空からゾウが落ちてきて6面ダイス＋2ダメージ」…あははは…もう、好きにして。
ルージュ「サイコロ振って……ダメージ7。ほほほほ、まプーが0になると、まプー空間に居つづけることができなくなるので、きっとリリスと信者はこの空間からペッと吐きだされて、今回のゲームから脱落してしまうのよ、ほほほほほ」
感情のこもらない説明調セリフ、どうもありがとうございます。さて次のバトル…行ってみよ！ ジャーンケーンポンっ！ なーんてやってるうちに、またもや〈美弥実好貴〉のまプー攻撃連打でステイシアと信者〈みらの〉が脱落。
ステイシア「私、ジャンケンは弱いんですの…」
…ううっステイシアさま、おかわいそう。

7 おっと、ついにジュリアナさまがジャンケンに勝ちました！ ルージュに一矢報いるチャチャ（エコーがかかってる）チャーンス！
ジュリアナ「ルルベルを攻撃」…え゛…ちょっとぉ、なーに考えてるんですかぁ！ そんなことだからチチばかりでかいカラッポ女とか、信者を信者とも思わない暴力女神とか…ボガッ！（ジュリアナがピンクをはたいている）。
ジュリアナ「いやー新しいムチの威力を本番前に試してみたかったのよー。ルルベル、打たれてみたいでしょ？」
ルルベル「誰がっ！ まったくどっからそーゆー発想が出てくんのよー、あんたは〜」
ジュリアナ「つべこべ言わないの。それっ」
空を切るバラのムチが、ルルベル信者〈フィリックス〉を直撃。…さよなら、ルルベルさま。

8 さぁ、最後のバトルです。すでにジャンケンはジュリアナさまが勝っていますが…。
ジュリアナ「1番、ジュリアナ、歌いまーす」…どうやら本格的に歌で勝負するようです…「曲は〝プチメガのサンバ〟よっ」…目が点…軽いわ。
しかし、ここはルージュの支配するまプー空間。歌の内容が疑似現実となってしまう世界なのです。…ジュリアナさまの歌、音程が根本的にズレてる。ごっつうズレてます。あんまりズレてるため、歌にあわせて歪んだ花と教会と笑顔の花嫁とプチメガたちが、ルージュを襲います。おそろしい光景です。しかし、歌が終わればそれまで。ルージュは3分20秒の攻撃を耐え抜きました。
ルージュ「いくわよぉ」…和服のルージュが剣をかまえて…スポッ…あ、剣のつかが取り外し式のコードレスマイクになってたようです。そして…

…というわけで、ルージュ組が優勝!!

今回の成績優秀者発表だよ〜ん

優勝 埼玉県/好めいん〈もるもっと〉

ジュリアナ信者
顔：2　力：3　まプー：5
　最後までジュリアナの盾となりムチとなり活躍するが、演歌攻撃に破れる。ハガキに書かれた「わが青春に悔いなし！」の句がなかなか泣かせる。

賞品 優勝者には女神のすべてがわかる設定資料、さらにメガパラ特製ポスターにメガパラ特製テレカのセットをプレゼント！　寝ないで待っててね！

第2位 秋田県/アメーバー〈フィリックス〉

ルルベル信者　顔：2　力：3　まプー：5
　ジュリアナのムチおろし（？）役を身をもって体験したある意味ではひじょ〜にウラヤマシイ信者。ハダに食い込むムチの味はいかがでしたか？

賞品 2位のアナタには、これを見ればもう何もいらない女神設定資料！　これにメガパラ特製テレカをつけて送っちゃおう！　首を洗って待っててね！

第3位 福島県/天野香絵/〈みらの〉 埼玉県/ザール/〈ザール〉

ステイシア信者　顔：4　力：2　まプー：4
リリス信者　　　顔：3　力：4　まプー：2
幸薄い信者たち。でもここまで勝ち残ったからいいよね！

賞品 3位のおふたりには、これを持つと向こうから幸せがやってくるという（笑）メガパラ特製テレカ、これにメガパラ特製ポスターを付けてプレゼント！

選外

　1人でも多くの読者を掲載したい、と考えたわが委員会は、各女神ごとに予選を勝ち残った上位64名、計256名のキャラネームをリストにしたが、スペースのつごうで1人あたり5文字まででしか入れることができなかった。すまん。そのかわり、この中から抽選で50名の方に、天井に貼ればキミを一生守ってくれるというメガパラ特製ポスターをプレゼントしちゃうぞ！

［ルルベルの信者］

デューク	ももいろ…	牛田モー	信者NO…
ルカ	おこさん	女神スク…	顔が命の…
ベルナート	マウリシオ	ジャンコ	月夜の騎士
ユーリ・…	はるかな…	ハーン・…	LUSI…
ネルソン	アレルーR	Bf10…	騎士ミシ…
カリエス…	D・あだ…	新・悪の…	マーらっ…
きゃわい…	G・F・…	1413…	ぱやし
ヌルヌラ	ぱえじゃ…	ハレルヤ	アマデウス
イトチュー	ピエリロ	ロック・…	近衛連隊…
ルル様泣…	しぇるどな	タロット	ハヤトくん
のはらし…	西洋ハニワ	ウォッカ	グリンリン
78.4…	パミー	シャリー	つきひこ
ドリーム…	バーバラ	天地	女神さま…
フェアク…	まるちめ…	まプ〜使い	ルークス…
胸毛のアン	アードレ…	ランエン	黄金の騎…
ジョッパ…	みかん魔人	神武　雷晃	アテリサ

［ジュリアナの信者］

ジュエル…	非暴力不…	くまのぷ…	ライオ=…
スタルカ…	ガブリエル	雑兵α	じゅりま…
ナアリュジ	シフィル	こんてん	レンレン
クラマテ…	きくたこ…	よぷよぷ…	ぱんぷきん
アレックス	ラクシュ…	オキシド…	ステファノ
まプー法皇	立値・一発	ジュリア…	サーう・…
セルフォ…	ジン・シ…	ピエルル…	GO！ひ…
ミリオン…	てぃきて…	タッちゃん	バスター…
スーパー…	小龍	ナイキ・…	シンジー世
ミケール	黒騎士レ…	オゲゲノ…	でんどろ…
マリオネ…	ソイ・斎藤	ジュリア…	シャネル…
やっても…	ジュノーン	アズライト	美夏夜
R−OUD	JL−1…	さすらい…	ややゆゆ…
へんくま…	ギャオ	ソラリス	世騎士チ…
御太刀大	ガーン	佐介	ユキダル…
リカオール	リュムナ…	空雷	ラグナス

［リリスの信者］

カルトQ…	シルコーン	ウォード…	火楼羅
くまのブ…	ペコペコ	ジン、ク…	戦士カク…
おニュー…	アルクレ…	まプー理…	ヤン
ナイラー…	ビリー・…	シンのカ…	ファイア…
ガゼル・…	不滅の爆…	俺様	リトルジ…
ブルーナ…	リュウ	万能非凡…	ドラキュ…
ホライゾン	ギル=ミ…	おまんじ…	十六夜京也
時空信者…	邪道クラ…	マイケル	九三式浪…
バッサロ…	ムーンボ…	ネジレツノ	ガイアーナ
ディーザ	タイラー	水龍クン	世界制服…
風騎士ノ…	ジャン・…	マミリン…	ハニカド…
トールキン	ぐろうり	ディーン	アース・…
スパーク…	セスカ・…	ギル	ひと
宇喜多直幸	ファンサー	ハニワノ	ライカ
ガイアナ…	葛城宏至	アルスヴ…	ガウ
アル	ワンモア…	うおーー	ネクロマ…

［ステイシアの信者］

裕りんA	ハヒフヘホ	アドニス	タコくん…
レジェンド	イレイア	ピン・ポ…	エ〜、な…
はるまき	キャメロー	くらくら…	ひい
氷のアル…	ヤリイカ君	アン・ド…	魔界闘士…
F・オシ…	セクシー…	弘前太郎	アメディ…
ガルフ（…	ブラッド…	ちはや	エッグマン
黒鎧五郎…	フィン	ア・バァ…	でうかり…
バルトス…	煩悩スイ…	しめ切り…	ティエリー
西音寺磯滋	日多知	服部半蔵	アニキ太…
おしおき…	火だるま…	SH	πr^2
ロベルト	いもにい	ダル・マ…	百鬼丸
サーシス	ヘリオス	ラック	邪神シェ…
ギャート…	CIA	リヴァイ…	カールダ…
ベンジャ…	火歌里	憂国特攻…	ルーシェ
ラーズ	モーリー…	不知火優	キルヒア…
日柳亮経	裏切りザル	づがぴょ…	ホエホエ…

罰 ゲームの小部屋

血の気の多いキミに贈る鼻血抜きのウハウハ体験!!

　女神のダシで反響を呼んだこのコーナーに、今回からキミも参加出来るぞぅ！　信者たちよよろこべ！
ママメガ「今回のおしおきは……最初に脱落したリリス！　あなたですね」
リリス「えっ（半泣きになってる）ひっく、ひっく…ごめんなさぁーい〜」
ママメガ「と、いうわけでリリスにはこの"信者こちょこちょ"のバツを受けてもらいましょーね。信者の方々は、彼女が1番くすぐりに弱いエリアを1つ、右のイラストの中から当てて、くすぐってもらいます。みごと正解された中から抽選で22名にメガパラ特製ポスターを差し上げますわ」
リリス「わたし、○○○のあたりがとってもダメなんですぅ」
　このセリフで妄想をふくらませ、正解をつかめ!!

◀くすぐりのバツを待つリリスの姿。なんかH…。

ひい　ふう　みい　よお　いつ
い　ろ　は　に　ほ　へ　と

罰ゲーム応募のあて先　官製ハガキに住所、氏名、年齢、座標（「い」の「ひい」等）を書いて、「女神天国 罰ゲームでうひょひょ」係へ

とびだせ! 闇の女神天国

YAMI NO MEGAPARA

予想以上(約6名)の応援でコーナー化実現!?

おーっほほほほ！　このワ・タ・シが、闇女王さま座の女神ルージュよ。このページを見たからには、今日からアナタたちはワタシのドレイ…いえ信者よっ！　これから下の6人の信者を足がかりにして、"闇の女神天国"帝国をつくりあげ、いずれ最後には聖女神学園ものっとるのよーっ!!　でも今回は最初だから特別に1ページだけにしておいてあ・げ・る。まぁ、今のうちにノンビリ罰ゲームでもして遊んでるがいいわ。

それから、ワタシの信者も募集しているわよ。真の美しさがわかるアナタなら、迷うことなく闇の信者になるのよっ！

▲〈埼玉県／狼餓〉そのとおり！

◀〈神奈川県／PINX〉

▲〈千葉県／魔剣王〉バカぁ?!

▲〈京都府／螢〉女神はムネよ

◀〈神奈川県／Ben〉

▲〈山形県／斎藤中学〉フッ！

ルージュDATA

イメージ年齢：18歳
イメージ血液型：B型
守護星座：闇女王さま座
身長：170cm
体重：47kg
サイズ：B90 W61 H87
装備：マイクつきの剣

直撃 闇女王さま座のルージュにインタビュ〜〜〜〜〜〜

極楽編集者T：さて……今回のインタビューはキミにまかせることになった。
プチメガのブラック：ラジャー!!
極楽T：で……今回は相手は、ヤミメガのルージュなんだよねー。
ブラック：でえぇぇぇぇぇ——!!!!
女の声：そのイヤそうな声は何？
ブラック：こ、この声は……やっぱり……。
極楽T：では、後はまかせた（猛ダッシュで去る極楽T）。
ルージュ：このワタシを呼びだすなんて、エラくなったものねぇ。
ブラック：別にわたしが呼んだわけじゃ……。
ルージュ：何をブツブツいっているの？
ブラック：いぇー（苦笑）。えーっと、今日は"アストロ★スター"を手に入れた感想などをインタビューしよっかなーなんて…はは。
ルージュ：おーほっほほほほ！　美しさでは女神NO.1の、このワ・タ・シが負けるわけなーいじゃないっ！　すべては、このワタシの"美"のなせる技なのよ！　ワタシの美しさって罪よねぇ（うっとりするルージュ）。
ブラック：しかし、あの4人の女神が、このまま引っ込むとは思えないのですが……。
ルージュ：ふん、あの凸凹女神たちにこのワタシが負けるとでも思っているの？
ブラック：そそそそういうわけでは……。
ルージュ：わかったわ！　やつらがこの"アストロ★スター"を狙うなら、聖女神学園の魔法体育祭で決着をつけてやるわ!!
ブラック：ルージュさまっ！　その情報は！
ルージュ：はっ！　おまえがヘンなこと聞くから次の計画を言っちゃったじゃないのよ、もぉっ！　くやしー、こーなったらやつらを徹底的に魔法でイタイ目にあわせてやるわ！

告知

信者たち、
この私の自筆メッセージが読めるなんて、
幸せなことよ。感謝することねっ！
他の女神から私にのりかえるのは、今がチャンス!!
闇の信者になりたい者は、「闇の女神天国」係まで
ハガキを出すこと。わかったわねっ!!!

ルージュ

みんな知ってる？今回からルールがちょっと変更になったんだって

バトルシステムも変わったみたいだし説明をかねて信者さんに戦ってもらっちゃおうか

ボクたちは信者の代表だ！

勝っても負けても悔いの残らない戦い方をしよう！

おー

ルール・その1・バトルシステムが変わった！

それじゃあいくわよ！

ジャーンケーンポン！

いやーーん負けちゃったぁ

エヘ♡

ラ？

★女神がジャンケンに勝たないと君が殴られっぱなし

ぐはあっ

ボゴォッ

ドガん

テヘ♡

ルール・その2・女神さまに使ってほしいアイテムをえらぶ！

ルール・その3・女神の必殺技ができたぞ!!

読者参加RPG 女神天国 ルールの楽園

ただ読んでるだけじゃつまらない。キミの作ったキャラクターによってストーリーや物語が変化していく読者参加企画が、この「女神天国」だ。参加方法はとっても簡単。下の順番のとおりにキャラクターを作って、あとは送るだけっ！　全国のフレンドリィ（笑）な信者仲間と女神さまたちがキミの参加を待っているぞ!!

お気楽極楽、超簡単。無敵の読者参加RPG！

今月からシステムが変更されたので、キャラの作り方が少しだけ変わったぞ。でも大丈夫。番号の順にしたがって、ハガキ（本誌付属のハガキでしかゲームに応募できないので注意してね）に書いていけば、キャラは完成するのだっ！

ああ、なんて簡単なんだろう。おっと、切手を張るのを忘れずに！

ハガキの見本

読者参加RPG「女神天国」参加ハガキ

●キャラの名前（9文字以内 ペンネームも可）（ふりがな）

●信じる女神の番号と女神に使って欲しいアイテム番号を書こう（P.81参照）　女神　アイテム

●仲間にするプチメガの番号を1つ書こう（P.81参照）

●パラメータを決めよう（10ポイントを下の3つにわりふる。P.81参照）　顔　力　まプー

●ご意見やイラストを書くべし

ハガキのしめ切りは7月15日（消印有効）

1 キャラの名前を決める

まずは最初に決めるのは名前！　あなたのキャラにふさわしい名前を9文字以内で付けてあげよう。

もちろん自分の本名やペンネームでもOK。毎回違う名前にしても大丈夫だよ。

2 自分の信ずる女神さまの番号を1つ書く

前回までのルルベル、ジュリアナ、リリス、ステイシアの4女神に加え、敵役の闇の女神ルージュも選べるようになったぞっ！　キミたちは、この5女神さまの中から1神だけを選びだすのだ。ルージュの信者になった場合、敵役になれるぞ！

1
〈お姫さま座のルルベル〉
とても元気で明るい12歳の女神さま。趣味はアイテム作り。3サイズはB73W52H75。

2
〈女王さま座のジュリアナ〉
お色気むちむちのセクシーな女神さま。18歳。趣味は料理。3サイズはB87W59H88。

3
〈お嬢さま座のリリス〉
おっとり素直な15歳の女神さま。趣味はぬいぐるみ集め。3サイズはB81W57H84。

4
〈お姉さま座のステイシア〉
上品で知的な20歳の女神さま。ケッペキ症で美しいものがスキ。3サイズはB89W60H86。

5
〈闇女王さま座のルージュ〉
高慢な性格で自分の美しさに絶大の自信を持つ闇女神。18歳。3サイズはB90W61H87。

3 女神さまに使ってほしいアイテムを1つ選ぶ

ふつう、アイテムといえば自分で装備するものである。しかしメガパラは違う。あくまで〝自分に対して女神さまに使ってほしい〟アイテムなのである。ただし、ルルベルのお手製なので、まれに暴走しておそろしい結果を招くこともある。注意が必要だ！

1 〈愛のめざめムチ〉
このムチで女神さまにピシピシしてもらうと、幽体離脱して敵と入れ替わることが可能。

2 〈愛のピンポイントハンマー〉
このハンマーで女神さまに頭を叩いてもらうと、あ〜ら不思議。HPが回復するぞ！

3 〈愛のロケットパンチ〉
ティッシュつきロケットパンチ。涙や鼻水が出たとき便利。他の使い道は不明。

4 〈愛のパパイア爆弾〉
爆発で自分を遠くに吹き飛ばし、攻撃を回避するという究極の危険自爆アイテムだ！

4 仲間にするプチメガを1匹選ぶ

キミの仲間となるプチメガの選び方も変わったぞ。連れていけるのは下の4匹。選べるプチメガも毎回変わるので、他の女神のプチメガだから選べないーと泣くこともなくなるぞ。もちろん闇メガのプチメガもOKになったので2倍うれしい！

1 〈おひつじ座のアリエス〉
おっとりした性格のプチメガ。必殺技は敵を眠らせる〝アリエスすりーぷ〟だ！

2 〈おうし座のタウロス〉
血気盛んなおこりんぼのプチメガ。必殺技は敵に体当たりする〝タウロスくらっしゅ〟！

3 〈ふたご座のジェミニ〉
考えがころころ変わるプチメガ。必殺技は分身で相手を惑わす〝ジェミニくろーん〟！

4 〈いっかくじゅう座のモノセロス〉
おとなしい性格のプチメガ。必殺技は、角で体力を回復させる〝モノセロスちゃーじ〟！

5 10ポイントを3つのパラメータに割り振る。

いよいよ最後だっ！　10ポイントを3つのパラメータに割り振るのだ。ただし、どの能力値にも最低1点は割り振らなければダメだぞ！

顔　このポイントが高いとプチメガ攻撃の成功率が上昇する。

力　自分自身の力による攻撃の成功率や、アイテム使用の成功率を表す。

まプー　まプー空間の発見確率や、空間内での戦闘にいろいろな影響を与える。

ゲームに勝ち残ってオリジナルグッズを手に入れよう

さて、ゲームに勝ち残るとどうなるか。成績優秀者として名前が載るのはもちろん、ステキなオリジナルグッズがもらえるのだ！

もちろんこれらのグッズは、他では手に入れることのできない限定品ばかり。

今回から賞品の当選率も高くなったし、これはもう参加するしかないってことだね!!

キミたちの参加を待っているぞ！

①ポスター
キミの部屋で、いつも女神さまが微笑みかけてくれるぞ！

②女神さま㊙設定資料集
女神さまのすべてがわかる設定資料集だ！　わーい、これは豪華。

③テレカ
女神さまたちのテレカだ。これで女神さまとおしゃべりすることができる!?

6月30日～8月29日

プチメガの ズバ✡ピタ 占☆星☆術

おひつじ座 3・21～4・20

健康運があまりよくないみたい。ちょっとしたことで体調が悪くなるかも。風邪に気をつけてね。友だち運にも変化が見えます。新しい友だちができるかも。 まプーを高めにしてキャラを作るといいことがおこりそう。

おうし座 4・21～5・21

交際関係で出費が増えそうよ。だから金運はあまりよくないわね。でも、健康運が上昇しているので、病気の人は、好転しそう。なにか運動を始めてもいいかも。
バランスを重視してキャラを作ってみて。

ふたご座 5・22～6・21

全般的に運勢が下降しているわ。もうしばらく辛抱の時ね。新しいことを始めるのは先にのばした方がいいみたい。ただし、今続けてしていることは問題ないみたい。
力の能力値が必須よ。ポイントを高く割り振ってみてね。

かに座 6・22～7・22

少しずつ運勢が変わっているみたい。行動は慎重にね。特に恋愛運に変化が見えるわ。恋人のいる人は要注意。でもいない人には、チャンスかも。
2：2：1の割合でキャラの能力値を作るといいかも。

しし座 7・23～8・22

がらっと運勢が変わるきざしが見えるわ。ただし金運以外はよい方向に進みそうなので、自分の力を信じて、なんにでもチャレンジしてみて。
キャラに自分の名前の一部をつけるといいかも。

おとめ座 8・23～9・23

恋愛運が下降しそう。新しい出会いはあっても、恋愛には発展しそうもないわ。友達関係もあまりよくないみたい。でも金運はよいので、臨時収入があるかも。
まプーと顔を高めに作るのが吉と出てるわ。

てんびん座 9・24～10・23

新しいことを始めるとよい結果が出るかも。それが運勢をよい方に導いてくれそう。ただし恋愛運はあまり良くないわ。恋人のいる人もいない人も気をつけてね。
自分の思うがままにキャラを作ってみて。それが吉よ。

さそり座 10・24～11・22

全般的には運は上昇しているわ。これからよいことがたくさん起こりそう。ただし、金運は最悪よ。思わぬ出費に苦しみそう。無駄遣いに気をつけて。
能力値よりもプチメガによって左右されそう。慎重に選んでね。

いて座 11・23～12・21

波乱に満ちたときになりそう。ツキがあったり、なかったり……そんな繰りかえしになりそうね。だから悪いことがあっても、あきらめないでね。
顔の能力値を高く設定した方がいい結果がでるかも。

やぎ座 1・22～1・20

すべてにおいて吉。大吉とまではいかなくとも、ちょっとしたよい事がたくさん起こりそう。そのひとつひとつが、また新しい幸せを導いてくれるはず。名前を7文字にするといいみたい。能力値は顔を重視してみて。

みずがめ座 1・21～2・18

金運に下降の兆しが見えます。他の運も引きずられて下降し始めているみたい。運が下降し始めたら注意してね。特に、病気や交通事故に気をつけてね。
まプーを思いきって高めにするとラッキーなことが起こるかも。

うお座 2・19～3・20

ケガや病気に気をつけて。健康運があまりよくないみたい。健康管理に注意してね。ただし、恋愛運は上昇しているので、ステキな人にめぐりあえるかもしれないわ。
アイテムによって結果が変わりそう。ハンマーが吉かも。

第5話は10月号(8月30日発売)に掲載!

無敵、ダメージ、間合…すべてを
•キャラ別
"次の一手"収録!
•超精密実験敢行!
•無敵のパーフェクト
理論、完全解析!
STREET FIGHTER II'
解体新書
極め、今"最強"への道をつかむ!!
NEC HE／発売中／¥9,800
ACT
20M・Huカード
©CAPCOM 1991,1992,1993 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

各キャラの練習法と、戦い方をレクチャー

キャラ別プレイ総覧

PC版で本格的に『ストⅡダッシュ』を遊び始めた人や、セカンドキャラ、サードキャラとして他キャラを始めようとする人に役立つ情報を集めてみた。対戦中でよく見られる場面ごとの対処方法もあるぞ！

リュウ&ケン
RYU&KEN

大ボタンから覚えよう！

リュウ&ケンをマスターするための第一歩は、大キックを使った「とび蹴り→大足払い」のコンビネーション。パッドを見なくてもボタンの位置がわかるようになったら、小パンチによる必殺技にも挑戦しよう。

◀大足払いは相手を転ばせられるのでとても便利。どんどん狙おう。

必殺技出し方講座
波動拳

コマンド入力が終わっていないのに、あせってボタンを押してしまうミスに注意。方向キーを右までちゃんと押すことにも気を配ろう。

◀小パンチボタンで練習しよう。

◀ボタンを押すのが早すぎる。

キミならどうする？ 場面別プレイ byリュウ

スタート時

一歩踏みこんでの大足払いが割と使える。相手を転ばせられれば文句なしだが、ガードされたとしても足払い波動で動きを封じることができる。相手が飛び道具を持っていないなら、いきなりバックジャンプで逃げてしまうのも手だ。距離をとり、波動拳の連発でペースを握ってしまおう。また、いきなり波動拳を撃つのもおもしろい。

▲大足払いをガードさせたら間髪入れずに波動拳。

▲だが、飛びこまれてしまうと受け身にまわる。

場面その1

相手を転ばしたら、起き上がりに波動拳を置いておくのが基本。相手に重なり、小足払いの連打から足払い波動を狙うのも有効だ。竜巻の下り際を重ねるのは難しいため、狙わないほうが無難。

▲弱の波動拳を置いておく。

▲無敵状態でないとヒサン。

場面その2

相手の体力が少なくなったら、足払い波動でガンガン削りにいこう。距離が多少離れていても、大とび蹴りをガードさせることができれば、足払い波動にもっていくことは十分に可能だ。

▲ガードさせたら削り確定。

▲ただし空振りには要注意。

キミならどうする？ 場面別

スタート時

基本的にはリュウと変わらない。ケンならではの攻撃というと、いきなりの大昇龍拳がある（バクチだが）。一歩歩いてから出しても、相手が反応しようとして引っかかってくれることが多く、使える。ほかにもとび込んで大パンチを出してアッパー昇龍を狙ったり、垂直大キックを出すのもいい。いきなりしゃがみガードして様子を見るのもひとつの手。

▲大昇龍拳はバクチ。これはうまくいった例。

▲見切られてしまうと無防備状態をさらけ出すハメに。

特報 この夏、東京と大阪でPCエンジン版『ストⅡダッシュ』大会が開かれるぞ！ ウデに自信のある人はぜひ参加してみては？ 日時は…
東京：7月22日、23日に幕張メッセで開かれるNECパソコンフェア'93のPCエンジンブース内、特設『ストⅡダッシュ』コーナーにて。

必殺技出し方講座
昇龍拳

コマンドを正確に入力できるようになることが一番大切だ。最初は、前に歩きながら波動拳を出すつもりで操作してみよう。

◀歩いている状態から波動拳だ。 ◀ボタンを押すのが早いと……。

プレイ ——— byケン

場面その1

自分の体力に余裕があるときは防御に徹するのもいい。体力の少ない相手は、あせって攻撃してくるものなので、バクチで出す小昇龍拳の成功率もアップするからだ。

▲体力差がこれだけあれば。

▲足払いにみごとヒット！

場面その2

相手が遠くにいるときは、波動拳で牽制しながら中間距離まで近づくといい。ケンの波動昇龍は、大昇龍拳が使えるだけに、間合がかなり広いので、これも生かそう。

▲もう少し近づきたい。

▲飛びこまれても安心。

E.本田
E. HONDA

中ボタンから覚えよう！

はじめのうちは百裂張り手に頼っていてもいいだろう。これにしゃがみ中パンチと対空兵器としての中足払いを覚えれば、そこそこ戦えるようになるはずだ。そうして本田のリズムをつかんだら、しゃがみガード中にスーパー頭突きをタメるタイミングを習得していけばいい。

◀頭突きでの迎撃を覚えれば、相手もうかつに飛びこめなくなるぞ。

必殺技出し方講座
百裂張り手

パンチボタンを連打するだけの単純な技だが、効率よく出すためにはちょっとしたコツがいる。小ボタンが出やすいからといって小ボタンだけを連打するよりも、中や大と一緒に連打したほうがよりラクに出せるのだ。

▲大ボタンだけで出そうとするとスキができる。

▲パッドをヒザに置き3本の指で連打するとすぐ出る。

キミならどうする？ 場面別プレイ ——— byE.本田

しゃがみ中パンチなどで牽制するのが有効。スーパー頭突きで飛びこむ手もあるが、いきなり出すよりは一瞬待ってから飛びこんだほうが成功率は高いだろう。しゃがみパンチを出した後に飛びこむのもいい。また、百裂張り手でいきなり押すのもおもしろい。積極的にとび込む場合は小パンチや百貫落としを使うといい。

▲少しタイミングを遅らせた頭突きが当たった！

▲下手に手足を出していると、こんなことも……。

場面その1

相手を転ばせることができたら、その上に張り手を置いておくといい。無敵技を持っている相手なら、起き上がる瞬間に張り手をとめ、無敵技を空振りさせよう。

▲張り手を置いておこう。

▲空振りには頭突きだ！

場面その2

自分が転んでしまった場合はすぐにタメに入り、起き上がりに頭突きを出せるようにしておこう（相手が飛びこんできた場合のみ迎撃）。頭突きで無理なときは立ちガード。

▲タメるクセをつけよう。

▲むやみに出しても……。

大阪：8月4日、5日に大阪OBP NECショウルームC&Cプラザで開かれる夏休みPCエンジンワールド内、特設『ストⅡダッシュ』コーナーにて。時間は東京、大阪ともに10：30から。参加人数は、どちらも先着順（1日1000名まで）。

CHUN-LI

春麗

中ボタンから覚えよう!

とび蹴りで相手の懐に飛びこみ、中パンチボタンで投げてしまうのがひとつのパターン。相手の近くでシャカシャカと中足払いをし、スキを見て近寄り、投げてしまうのもいい。彼女が持っている必殺技は両方とも使いみちがあまりないため、最初は覚える必要がないだろう。

◀足払いをガードさせたら、すぐに一歩近づいて投げてしまおう。

必殺技出し方講座

スピニングバードキック

ジャンプする直前まで、ボタンを押すのをがまんするのがコツだ。中足払いを3回出す間にちょうどたまってくれるので、中キックボタンをリズミカルに連打しながら、方向キーを下下下上と押すと出しやすいだろう。

▲中足払いを3回出す間は方向キーを下に入れ続け…。

▲4回めは上に入れる。ボタンはリズミカルに押そう。

キミならどうする? 場面別プレイ ——— by春麗

スタート時

小のとび蹴りでいきなりとび込む、一歩踏みこんで中足払いを出す、一歩踏みこんでしゃがみ大パンチを出す、といった戦法が考えられる。うまく相手をガードさせることができたら、さらに小技をガードさせたり、一気に投げを狙ってみよう。相手を迎撃することを考えた場合は、垂直大キックを出すのがいいだろう。

▲技が当たらなくてもガードさせられればOKだ。

▲迎撃される可能性もある。読みがすべてだ。

場面その1

相手がとび蹴りなどで攻撃してきたら、足の速さを生かしたくぐり投げを狙おう。もし、くぐるのに失敗しても、くらい投げをするチャンスは、まだ残っているぞ。

▲相手に向かって歩き…。

▲内側に入りこもう。

場面その2

敵を転ばしたら、起き上がるところに百裂キックを置いてみよう。また、中足払いをフェイントにして相手の攻撃を空振りさせ、そのスキに投げてしまうことも可能だ。

▲間合ギリギリで足払い。

▲ちょっと下がるのがコツ。

ブラ

大ボタンから覚えよう!

遠いところまで届くしゃがみ大パンチ、強力な対空兵器である立ち大パンチ、そして大のとび蹴りと、ブランカの大ボタン攻撃には使いやすい技が多い。ピョンピョンと前後にジャンプしながらとび蹴りを出しているだけでも、結構COMにも勝ててしまうほどだ。

◀大のとび蹴りはすぐに引っこむので、相手と重なるときに出そう。

キミならどうする? 場面別

スタート時

垂直ジャンプ大キックや、しゃがみ大パンチを出すのが基本だ。いきなりローリングを出してもいいが、あくまでも奇襲として使うこと。いつも同じことばかりやっていると簡単に読まれてしまい、迎撃されてしまうからだ。積極的に攻めていきたいならば、ジャンプ大パンチや、中や大のとび蹴りがいいだろう。

▲垂直ジャンプ大キックだけでもかなり強い。

▲ローリングを読まれると、こんな目に……。

BLANKA
ンカ

必殺技出し方講座
ローリングアタック

しゃがみガードの形でタメて、波動拳を撃つ要領で方向キーを前までグルリと回し、ボタンを押してみよう。タメるのに必要な時間は、「しゃがんでいる時に中パンチを2回出した後」というのが目安になるだろう。

▲しゃがみ中パンチ2回分の時間でタメられる。

▲方向キーは「左下→右」と押してももちろんOK。

プレイ ―――― byブランカ

場面その1

相手を転ばせたら中ローリングで移動し、重なって電撃を出そう。また、めくれるかどうか微妙な位置にとび、電撃を出すのも、ガード方向がわかりにくく、使える。

▲ガード方向がわからず…。

▲無敵技を持つ者には注意。

場面その2

自分が転ばされた場合は、本田と同様にすぐタメて、起き上がるときにローリングを出せるようにしておこう。相手が飛びこんできたら電撃を出しておくのもいいだろう。

▲脱出用にも使える。

▲タメつつボタン連打で…。

ZANGIEF
ザンギエフ

大ボタンから覚えよう!

間合ギリギリから大足払いで相手を転ばすことを考えよう。飛びこむときは大パンチがいい。操作に慣れてきたら、人差し指を小パンチ、中指を中パンチ、薬指を大パンチに置いてプレイしてみよう。なお、あらかじめVSモードでつかみ技の間合を覚えておくのも有効だ。

◀ダブルラリアットが使えないと、ザンギは弱体化してしまうのだ。

必殺技出し方講座
スクリューパイルドライバー

小キックでとび込み(当たってもガードされてもいい)、着地後に吸いこむところから始めよう。キックが出ている間に空中で方向キーをグルグル回し、着地の寸前からパンチボタンを連打するのがポイントだ。

▲この場合、方向キーは反時計回りに押すほうがラク。

▲パンチボタンを3本の指でバシバシと押しまくろう。

キミならどうする? 場面別プレイ ―――― byザンギエフ

スタート時

一歩踏みこんで大足払いを出すか、しゃがみガードをするのが基本。バクチだが、ジャンピングラリアットやとび蹴りでとび込むのもいい。飛び道具を撃たれそうだったら、ダブルラリアットでもいいだろう。とび蹴りをわざと空振りし、反射的にガードしてしまっている相手をスクリューで吸いこむ豪快な戦法もある。

▲ザンギエフの場合、やはりこれが基本だ。

▲不用意にダブルラリアットを出すとこんな目に。

場面その1

相手を転ばせたら、大足払いや小足払い(これは起き上がり技を空振りさせるのが目的)を出すといい。危険はあるが、ボディープレスで飛びこむのもおもしろい。

▲ギリギリから出すのだ。

▲無敵技で返されると…。

場面その2

画面端に追いこまれて飛び道具を連発されたら、ダブルラリアットで無力化することを考えよう。飛び道具がくるタイミングを先読みして、とび込んでもいいだろう。

▲飛び道具の速度差に注意。

▲フェイントに気をつけろ。

GUILE

ガイル

中ボタンから覚えよう!

中キックボタンは足払いのときだけでなく、とび込むときにも役に立つ。そして何よりも、しゃがんでガードしているだけでサマーソルトをタメていることができる。仮にソニックを使わなくとも、それなりに戦えてしまうのだ。まずは確実にサマーソルトを出せるようになろう。

◀いわゆる待ちガイル。足払いでジャンプを誘ったら、ザックリ!

必殺技出し方講座

ソニック&サマーソルト

ソニックブームの出し方はブランカのローリング、サマーソルトキックの出し方は春麗のスピニングバードキックと同じなので、それらを参考にしてほしい。どちらの技も、タメ時間は大足払い1回分でいいだろう。

▲この体勢から2種類の必殺技を出すことができる。

▲撃ったらすぐにタメ直すクセをつけておこう。

キミならどうする? 場面別プレイ ——byガイル

スタート時

小のソニックを出して追いかけていく、しゃがんでガードする、しゃがんで小パンチを連打する、足払いを狙う、といったところが主な選択肢。いきなりバックジャンプし、着地と同時に大ソニックを出すのも、飛び道具を持たない相手には有効だ。バクチだが、いきなりサマーソルトというのも、たまにはいいかも。

▲小パンチによるバリア。威嚇しつつタメられる。

▲相手の動きを見てから反応しても構わない。

場面その1

相手が遠くにいる場合、小のソニックを追いかけていくのがガイルの基本。相手が起き上がるときであっても、このパターンでOK。小技を出しておく手なども有効だ。

▲飛びこむ必要はない。

▲立ち小キック連打も有効。

場面その2

ガイルの起き上がりにめくり気味のとび蹴りでこられたら、立ちガードするのが無難だ。サマーソルトは後方に当たり判定がないからだ。もし出すときは中ボタンで出す。

▲どう反応する?

▲おっと空振り!

ダル

中ボタンから覚えよう!

立ち中パンチと立ち中キックはすぐに出すことができるうえ、射程もそこそこ長い。これらの技がちょうど当たるぐらいがダルシムの間合なので、これよりも近づけないようにしつつ戦おう。ヨガファイヤーや立ち中パンチなどで、こまめに牽制することが大切だ。

◀ヨガファイヤーでジャンプさせ、中キックではたき落とすのだ!

キミならどうする? 場面別

スタート時

いきなり攻撃をしかけるには間合が中途半端。下がったり(立ちガードになるだろうが)、バックジャンプしてみよう。もし相手が追いかけてジャンプしてきたら、バックジャンプ中に大パンチを出せばいい。飛び道具を撃たれた場合も、すぐドリ(頭突き)で攻撃しにいけば勝てる。春麗などには立ち中キックも有効だ。

▲相手の動きをよく見て反応することが大切だ。

▲対ケン戦では絶対に垂直ジャンプしないこと!

DHALSIM シム

必殺技出し方講座 ヨガフレイム

下がりながら波動拳を出す感じ。ヨガファイヤーになってしまう人は、左や左下への入力が甘いということ。方向キーをゆっくり大きく、ぐる〜っと回すことに集中しよう。ボタンを押すタイミングは難しくないはず。

▲ヨガファイヤーが出せるというのが大前提だ。

▲意識して左下を通過させようとするのも効果がある。

プレイ ——— byダルシム

場面その1

飛び道具で攻撃されたときはどうすべきか？ 対処方法は大きく分けて3種類ある。自分も飛び道具で消す、スライディングやドリでよける、そして、ガードする、だ。

▲どうするのが一番いい？

▲間合が近ければ攻撃も。

場面その2

起き上がりにとび込まれたら、ガードしたほうがいい。小スラや、くらい投げも一応は狙える。しかし、ダルシムが一方的に負けることが多いため、ほとんどバクチだ。

▲ガードしておくのが無難。

▲無理をすると一気に……。

M.BISON M.バイソン

大ボタンから覚えよう!

射程距離の長い立ち大パンチと、相手を転ばせることのできる大足払い（グラフィックはパンチ）がバイソンの2大通常技だ。まずは遠い間合から、これらを自在に当てられるようになろう。スキがあるようなら、大パンチでつかみにいこう。ピヨらせたときもつかんでしまおう。

◀かなり遠いところからも当てられる立ち大パンチ。便利な技だ。

必殺技出し方講座 ターンパンチ

立ち大パンチやつかみ技を使うためにも、キックボタンでタメるのがいいだろう。ボタン3つを押し続けるだけなので簡単そうに思えるが、その状態で他の操作をするために、決してラクなわけではないのだが……。

▲タメたまま戦うと、かなり技を制限されてしまう。

▲他の攻撃をしているときにボタンを離すとヒサンだ。

キミならどうする？ 場面別プレイ ——— byバイソン

スタート時

立ち大パンチが使える。開始直後に出したり、ワンテンポ遅らせて（一度ガードポーズをとってから）出したりすれば、相手は幻惑されるはず。いきなりしゃがみ、小パンチを連打するのもおもしろい。相手がスキを見せれば、大足払いで転ばしにかかろう。スキの大きなターンパンチは出さないほうがいい。

▲フェイントを交えて戦うのがポイントだ。

▲飛びこむのはバクチ。見切られてしまうと…。

場面その1

ヘッドボマーを離した後の攻撃パターン例。①ターンパンチをガードさせてつかみにいく。②裏側に移動して攻撃する。③裏へ行くと見せかけて戻り、大足払いを出す。

▲さぁ、相手を離すぞ！

▲裏にまわっての攻撃。

場面その2

無敵技を持っていないバイソンは、起き上がりにとび込まれると非常につらい。下手にくらい投げを狙うとボコボコにされてしまうことがあるので、ガードが無難。

▲きちんとガードしよう。

▲つかめることも多いが。

BALROG

バルログ

中ボタンから覚えよう!

少し離れたところからしゃがみ中爪で攻めたてていくのが基本。これはガードされても構わない。体を後ろに置いたまま腕を伸ばしているので、ザンギのスクリューといえども吸えないからだ。これと、対空兵器である立ち中パンチを覚えるだけで、十分強くなれる。

◀しゃがみ中爪は連打するのではなく、タイミングよく目押し。

必殺技出し方講座

フライングイズナドロップ

スピードこそ速いが、やっていることはふつうの空中投げと同じ。投げの間合に入ったら、方向キーを横に入れたままパンチボタンを押せばいい。なお、金網ジャンプするのに必要なタメ時間は、小足払い4回分だ。

▲ボタンを早く押しすぎるとバルセロナになる。

▲方向キーで軌跡をコントロールするのがポイントだ。

キミならどうする? 場面別プレイ ——by バルログ

スタート時

垂直ジャンプキック、しゃがみ中爪、金網ジャンプ、しゃがみガードといったところが主な選択肢。この中で、もっとも人気がある(!?)のは、しゃがみ中爪だろう。ただし多用すると読まれてしまい、先読みの昇龍拳などで返されるので注意しよう。相手が飛び道具を連発してくるようだったら、とび蹴りで突っこもう。

▲爪をガードさせたらスライディングで近づく。

▲しゃがみガードしているだけでもいい。

場面その1

金網ジャンプ後の行動は3種類。爪の先を引っかけるバルセロナ、相手の裏側にまわってのイズナ、そして何もしないでの着地。不穏な動きを察知したら、逃げるのも手だ。

▲対空兵器をかいくぐれ。

▲逃げるときは遠くへ。

場面その2

相手を転がしたら、起き上がりに大ローリングを出し、体力を削りにいきたい。遠くから小ローリングの爪を当てにいくのもいい。金網ジャンプしておくのもおもしろい。

▲爪だけを当てにいく。

▲これだけは注意しよう。

サガ

大ボタンから覚えよう!

射程の長い大足払いと立ち大キックをメインに戦おう。とび蹴りも強いぞ。必殺技の中ではタイガーショットを出せるようにしておきたい。上タイガー・下タイガーとも大でOK。スピードが速いので、きちんと出てさえいれば他のキャラの飛び道具に撃ち負けることはないのだ。

◀下タイガーでジャンプさせ、立ち大キックで蹴り落とす。

キミならどうする? 場面別

スタート時

下タイガー、しゃがみパンチ(フェイント)、大足払いなどで攻めるのが基本。意表をついて上タイガーを出すと、ジャンプ攻撃を狙った相手に当たってくれるが多用は禁物。また、奇襲でタイガークラッシュを出すのもひとつの手だ。相手が反応しそびれれば、そのまま投げやアパカにつなげよう。

▲フェイントに引っかかった。アパカで迎撃だ!

▲これは失敗例。上タイガーはスキが大きいのだ。

SAGAT

ット

必殺技出し方講座
タイガークラッシュ

方向キーを右上まで入れる操作が難しい。これを練習するには、右上が真上にくるようにパッドを持ち（イラスト参照）、下タイガーを撃つといい。これが出れば、クラッシュも出せるようになっているはずだ。

▲ボタンを押すのが遅れるととび蹴りになってしまう。

プレイ ——— byサガット

場面その1

いかに上下のタイガーショットを撃ちわけるかが重要だ。上下と使用するボタンの比率は、「上＝1、下＝9」「小＝2、大＝8」というのを目安にするといいだろう。

▲相手の意表をつけ！

▲これではとび込まれる。

場面その2

相手の起き上がりには、小の下タイガーを置いておくのがいいだろう。小足払いをおとりとして置いておき、相手が何か技を出した瞬間にアパカを出すのも効果的だ。

▲これが基本。

▲無敵時間の短さがあだに。

VEGA

ベガ

大ボタンから覚えよう！

ベガは歩くスピードが速いので、間合ギリギリを行ったり来たりしながら立ち大キックで攻めていくのが効果的だ。相手が飛びこんできても、たいていの攻撃ならばしゃがみ大パンチで返せるので、あわてずに対処しよう。大パンチボタンだけでサイコ投げすることも可能だぞ。

◀うろうろするだけでも相手はいやがる。そこにキックを入れよう。

必殺技出し方講座
サイコ&ダブルニー

ガイルと同じように、しゃがみガードすることで両方の必殺技をタメることができる。ただし、タメに必要な時間が異なっているので注意しよう。サイコは小パンチ6回分、ダブルニーは小パンチ8回分が必要だ。

▲しゃがみガードからの波動拳コマンドでも出せる。

▲サイコのほうならたまっている時間なのだが……。

キミならどうする？ 場面別プレイ ——— byベガ

スタート時

立ち中(大)キック、中足払い、中のダブルニー、バックジャンプからの着地サイコなど、いろんな作戦が考えられる。不用意に飛びこんだりしなければ、悪くても相打ちにすることはできるだろう。ベガの技の威力が大きいため、相打ちになっても有利なことが多い。恐れずにどんどん攻めるべきだろう。

▲いきなりの立ち大キックもかなり使える。

▲対空時間が長いため、とぶと不利になる。

場面その1

相手を転ばした後の削り技にはサイコが最適だ。早めに出しておき、有無をいわせずガードさせてしまおう。起き上がりの無敵技には負けるが、ミスしてくれることも多い。

▲早めに出しておこう。

▲あせって失敗したな！

場面その2

起き上がるところに飛びこまれた場合には、ガードするのが基本だ。しかし飛びこんでくるのが遅かったら、サイコやバックジャンプパンチで迎撃することもできるのだ。

▲このタイミングはガード。

▲サイコは脱出用でもある。

気になるポイントを実験でチェック!

ストIIダッシュ実験ルーム

プレイしていると気になることがいくつも出てくる。「春麗の空中投げの間合は?」「波動拳とソニックブームに威力の違いはあるのか?」などなど。そんな疑問に答えるために、さまざまな実験を行ってみた。

実験・その1 つかみ技の間合

つかみ技の間合を、両者の影をもとにチェックしてみた。右の写真はどれも、つかめるギリギリの間合で撮ったものだ。

◀つかみ技の間合はキャラごとに異なっている。

バルログ

◀自分の影と敵(リュウ)の影が完全に重なっていないと投げられない。

春麗

◀影の間はタイルほぼ1枚分。頭の位置を見るとかなり離れている。

空中投げ①

◀バルログの空中投げは、地上のときよりもやや広い間合を持っている。

ガイル

◀影の間はわずか。もう一歩近づいてから投げるのがふつうだろう。

スクリュー

◀タイル3枚分を吸いこんでしまうザンギのスクリュー。まさに脅威!

空中投げ②

◀タイル2枚分を吸いこんでしまう春麗。やはり空中戦となると強い!

実験・その2 飛び道具の威力

ヨガフレイムを含めた5種類(サガットは2種類)の飛び道具で実験してみた。両者ともレベルは4、飛び道具は小ボタンで出している。結果はどれもほぼ同じで、小ボタンと大ボタンによる差もほとんどない。そんな中、ヨガフレイムだけは大のほうが威力が大きかった。ただし、ランダム性も高く、大で出したよりも小で出したほうが大ダメージを与えることすらあったが……。

◀小のヨガフレイムの威力はこの程度。悪くてもこれだけは減らせるということ。

▶大のヨガフレイムはこれくらい。運が悪いと小程度しか減らないことも……。

波動拳

ダルシムの「I」の文字の左端までダメージがいっている。

ソニックブーム

ソニックも波動拳とほぼ同じ。1〜2ドット弱いくらいか?

タイガーショット

上タイガー、下タイガーとも威力は波動拳と同じ。

ヨガファイヤー

これまた波動拳と同じ。燃えた後にダウンするだけ有利かも。

ヨガフレイム

ランダム性が高いが、平均すると波動拳よりもほんの少し強い程度。

実験・その3 ローリングアタックの"小""大"の威力差は?

ローリングは、出すボタンによって速度や移動距離が変わることはよく知られている。しかしその威力に差があるのだろうか? さっそく試してみたところ、差があることがわかった。しかし微妙な差であるため、「常に大で出すのが得策」とはいいきれない。高速移動に役立つ中と、急襲に威力を発揮する大を併用するのが、やはりいいだろう。

なお、本田のスーパー頭突きも同様だ。

▲小のローリングアタック。ダメージは「S」の文字の右半分どまりだ。

▶大のローリングは「S」の文字の左半分までダメージがいっている。

実験・その4

昇龍拳の威力は一定か？

▲大昇龍が魅力のケンであっても、千点昇龍拳がちゃんと出せるように。

結論からいうと、アーケード版と同じように異なっている。威力の差が結構あるので、できるだけ千点昇龍拳（得点が千点入るのでこの名で呼ばれる）を狙うようにしよう。昇龍拳に似ているタイガーアッパーカットの威力差についても同時に実験してみた。

昇龍拳

◀空中に飛んでから当てる昇龍拳は「G」の位置までダメージを与えることができる。意外と威力は大きくないのだ。

アパカ（小）

◀小でも千点昇龍拳並みの威力がある。なお、昇龍拳のように「出かかりのほうが威力が大きい」ということはない。

千点昇龍拳

◀こちらは出かかりに地上で当てる千点昇龍拳。上と比べ、倍近くの威力差があるのだ。これは、狙わなきゃソン！

アパカ（大）

◀大で出すと、ここまでダメージを与えることができる。確実に決める自信があれば、大で出したほうがいい。

実験・その5

ターンパンチのタメ時間

ボタンを押している時間に比例して威力と移動距離がアップする、バイソンのターンパンチ。そこで全8段階について、タメ時間を画面上部に表示されているタイマーをもとに計測してみた（「F」とはファイナルのこと）。タメ時間の右にあるカッコ内の数字は、ラウンド開始前からタメ始めた場合の使用可能タイム。「1」と「2」の両方とも99になっているのは、ゲームが始まる前までに「2」までタメることができるからだ。

段階	タメ時間	（使用可能タイム）
1	～3	（99）
2	4～7	（99）
3	8～14	（97）
4	15～28	（90）
5	29～42	（76）
6	43～56	（62）
7	57～70	（48）
F	71～	（34）

実験・その6

アーケード版で使えた、あのテクも！

このゲームには意外なテクニックが存在する。敵がいないボーナス面で、敵と反対方向に方向キーを入れる必要のある竜巻旋風脚を出したりするのがそう。多くは大道芸とも呼ばれるレベルのものだが、下で紹介しているような実戦で役立つテクもある。

◀技を当てた後などには竜巻を出すこともできる。

▲金網にへばりついたバルログ。彼がとぶ瞬間に……。

▲垂直ジャンプからの空中投げ。慣れると簡単だ。

▲画面端でダルシムをつかむザンギ。離すと同時に…。

▲垂直ジャンプしてヘッドバット。これが決まるのだ。

実験・その7

こんなこともできちゃった！

ヨガフレイム越しに攻撃するザンギ（かなりの確率で成功する）、同一方向に上下のタイガーショットを撃つサガットなど、アーケード版ではちょっとお目にかかれなかった珍シーンを集めてみた（電撃はアーケード版でも可能）。

◀▼ヨガフレイムをすり抜ける！

◀▲ブランカの電撃合戦を除き、すべて同一方向に技を出しているのがポイント。めくりやすいＰＣ版ならでは。

知っていれば実戦で絶対に役に立つ

ストⅡダッシュ理論（パーフェクト）

なんとなくわかってはいるものの、完璧に理解しているとはいいがたいゲーム中のしくみ。それらのことがらをプレイに役立つような形でまとめてみた。これでキミも、より効果的な戦い方ができるはずだ！

ポイント POINT 1（敵を投げる方向は、選択することができる）

投げ技はかなり相手に近づかないと出せないため、どんなときでも相手側に方向キーを押して投げている人が多いようだ。中にはそうしないと出せないと思っている人もいることだろう。だが、自分側に方向キーを押しても投げることはできる（この場合、相手は自分側に向かって飛んでいく）。意識して左右へ投げわけることも、重要なテクニックのひとつなのだ。確かに「反対方向に投げようとして方向キーを逆に押したら、投げの間合の外に出てしまい、パンチが出た」などの失敗を防ぐには、相手側に押して投げるのが確実だ。しかし、距離をとりたいときに壁方向へ投げても効果は薄いし、左側からしか昇龍拳が出せない人が右側にいる場合も、反対側に投げて位置を入れかえたほうがいい。

なお、かみつきなどの相手をつかむ技は方向キーを反対に押して出しても位置が入れかわらないので、素直につかもう。

▲ザンギのデッドリードライブは投げわけ可能だが、レッグスルーは例外的に投げわけられない。

▶ここで右に投げてしまっては間合を広げられない。

◀戦いを有利に進めるため、左側へ投げてしまおう。

参考1 スクリューでも同様

方向キーを1回転させる必要がある技だけに、飛ぶ方向を選択するのは不可能だと思っている人もいることだろう。しかし実際には、後に入れた方向（左か右か）によって、飛ぶ方向を選べるのだ。

▲端に向かってスクリューすれば着地後もあまり離れない。

参考2 バルログのジャンプ方向も

フライングバルセロナアタックなどをする際のジャンプ方向も、投げ技と同じように選ぶことができる。下方向にタメた後、右上＋ボタンで右方向へ、同じくタメた後、左上＋ボタンで左方向へ飛ぶ。

▲頭突きをタメているときに逆方向に飛べば解除できる。

対戦リプレイ Part 1

ザンギエフ vs ベガ

バトルデータ

ウォルフはファーストキャラのザンギを、ミンタンはセカンドキャラのベガを、それぞれ使っている。キャラの優劣はほとんどつけられないといっていいだろう。

◀ザンギ担当のウォルフ中村。

◀ベガを担当したミンタン。

1 ▲開始直後、奇襲のヘッドプレスがザンギに見事に決まる。

2 ▲距離が開いてから、休むことなく小技を出しているザンギ。

3 ▲ヘッドプレスに即座に反応したザンギが、ベガを押し潰す。

※ビデオで対戦の様子を振り返りながら。

松崎（以下松）：いきなりヘッドプレス（①）。

ゆーし（以下ゆ）：腹を蹴っているのがすごい。

ウォルフ中村(以下中)：ザンギは、ダブルラリアットで返そうとしていること自体、無謀だよね(苦笑)。反射的に出ちゃったけど。

松：ベガもその後、よくスカルダイバーで戻ってきたね。ヘッドバットがあるのに（笑）。

ゆ：でも「あ、きた！」ってあわててヘッドバットを出しにいったところを、結局またやられちゃってます（笑）。

※もう一度ヘッドプレス。

松：あ、2回めは帰っちゃった。

ミンタン（以下ミ）：さすがに……（笑）。

※足払いや地獄突きを出しまくるザンギ（②）。

松：何を警戒しているんですか？

中：地獄突きはダブルニーを封じるのが一番の目的だね。スクリューも狙っているけど。ガードさせることができれば吸いこめるから。

ミ：ベガはスクリューを警戒して逃げてます。

ポイント
POINT2 「硬直中」＝操作不可能の危険な時間

方向キーやボタンをいくら押しても反応してくれない、「操作不可能な時間」というものが存在する。この間は、相手の攻撃を迎撃することはもちろん、防御することもできない無防備状態におちいってしまう。

無防備状態の最たるものはピヨっているとき。しかし、ピヨっていないときでも、一瞬とはいえ無防備状態になることは意外に多いのだ。今までにも何度か紹介しているが、波動拳後の硬直がその代表例。波動拳に限らず、飛び道具を出した後はそのままの位置、そのままの姿で硬直してしまうことが多い。飛び道具が相手に当たっていれば問題ないが、とび込まれてしまうと攻撃を一方的にくらうことになりかねない。これらの技は硬直中のことも頭に入れ、間合などに注意して出すようにしたい。

◀むやみに波動拳を撃つと、硬直中に飛びこまれてしまうので注意。

◀ヨガフレイムも同様。直前には当たらないというオマケつきだ。

参考 これも一種の「硬直」

ガードしているときも硬直している。小パンチなどをガードさせておき1歩近づき、すぐ投げてしまうハメ技は、この硬直時間を利用したものだ。下の実験からもわかるように、ガードの持続時間は思いのほか長い。必要以上にガードの操作をするとスキができるので注意しよう。

◀ガードしたら、方向キーから手を離してみる。

▶大サイコが通り抜けてもまだガードしている。

ポイント
POINT3 操作不可能な時間は、こんなところにもある

硬直していない場合でも、硬直中と同じレベル（またはそれ以上）の操作不可能状態が存在する。技を出していたり移動していたりはするものの、プレイヤーはただ見ていることしかできない状態だ。いうまでもなく無防備状態でもあるため、こうならないように気をつけたいところ。

写真を見てもらえばわかるように、大きく分けて2つのパターンがある。スキの大きな技を空振りしてしまうケースと、ガードされるとスキが生じてしまうケース。とくに後者の技は、多用しないほうが無難だろう。

▲昇龍拳を空振りすると降下中がまるまる無防備状態。大で出すときは要注意。

▲大足払いはスキが大きいため、空振りするといきなり無防備になってしまう。

▲ジャンプ攻撃を早く出しすぎてしまうと、着地まで無防備状態が続いてしまう。

▲ホバーキックをガードされた後もそう。上の場合、スクリューを覚悟しよう。

▲後方回転脚は、ガードされると着地するまでの間、無防備状態が続いてしまう。

▲特殊な例。バック転をしている間は無敵だが、出し終えた直後にスキができる。

4 ▲着地と同時に出した大足払いが当たり、ベガがふっ飛ぶ。

5 ▲スカルダイバーとヘッドバットが相打ち。ベガがピヨる。

6 ▲ベガの攻撃を一方的にくらうザンギ。でもまだ余裕あり。

7 ▲さりげなくタメたベガがダブルニーにいくも、返される。

8 ▲最後もまた相打ち。結局ダブルノックアウトとなった。

※ベガがジャンプするも、ボディープレスで潰される。
中：このボディープレスは自分でも驚いているけど、反応がよかったね（③）。ベガは攻撃してなかった？
ミ：いや、ヘッドプレスにいっていたんです。
※ベガが着地するところに大足払いが決まる（④）。
ゆ：あ、ベガが立ったところが見えた（笑）。
中：ピヨってるわけじゃないよね？
ゆ：動揺しているんでしょう（笑）。
ミ：そうですね（苦笑）。
ゆ：キックを出しにいってるのかな？
ミ：ここは投げにいってますね。ほら、地獄突きなんかをガードすると、すぐ「フンッ！」（スクリューのときの掛け声）っていくじゃないですか。
※スカルダイバーとヘッドバットが相打ち（⑤）。
中：今のは狙いにいってた（笑）。相打ちでもピヨらせれば十分すぎるほどおつりがくるから。
ゆ：その後は、素直に吸ってますね（笑）。
中：無難に移動速度の速いジャンプ（ラリアットの空振り）から着地スクリューにしといたんだよ（笑）。
※ヘッドプレスを出したり、うろついたりするベガ。
ゆ：ベガは何をやろうか悩んでますね。
中：こちらは「相打ちでOK」って強引にいって失敗してる（⑥）。この時点ではまだ勝てると思ってたけど……。
ゆ：スクリューで一気に減らせましたからね。
中：ここのダブルニーもうまく返せたし（⑦）。
松：でもベガの体力は、ほとんど減りませんね（笑）。
中：うん、悲しかった（笑）。
※スカルダイバーと大パンチが相打ちになる（⑧）。
ミ：もう一息だったんですけどねぇ（笑）。
中：最後、ラリアットがちゃんと出ていれば…（笑）。

ポイント POINT4（主なダメージポーズは、4種類存在している）

地上にいるときに攻撃を受けると、のけぞったり、体をふたつに折ったりしてしまう。こうなると操作は不可能で、なおかつ敵に追い打ちをかけられる可能性が出てくる。転ばされた直後は追い打ちをかけられないが、起き上がるまでの時間に相手に間合を調節されてしまう。

これら以外に、飛んでいる最中にダメージを受けたときなどに見られる「ふっとび状態」も存在する。

のけぞり状態

打点の高い攻撃を受けると、このポーズをとる。打点が高くても飛びこみ技だと、"く"の字状態」になる。

"く"の字状態

もっともよく見られるダメージポーズ。連続技の多くは、相手をこの状態にした瞬間に複数の技を続けざまに放っている。

転び状態

大足払いなどの転ばし技がヒットすると、足元をすくわれてひっくり返ってしまう。このとき、追い打ちはかけられない。

座りやられ状態

しゃがんでいる状態で攻撃を当てられると、このポーズをとる。足払い中にやられてしまったときなどによく見られる。

参考「くらい投げ」のシステム

多くの連続技は最初に「打点を低くしたとび込み攻撃」を使用している。これは、打点が高いと自分が着地するまでに相手のダメージポーズが解けてしまい、一方的に投げられてしまうからだ。

逆に考えると、わざと一発くらった後で、こちらの技を確実に決められる「くらい投げ」の存在が見えてくる。体力に余裕があれば狙っていこう。

▲ガードせず、逆に一歩踏みこんで打点を高くするザンギ。

▲ガイルが着地した瞬間には100%ザンギが投げ勝てる！

ポイント POINT5（無敵状態を有効に活用するためには？）

上昇中が完全無敵の昇龍拳をはじめ、必殺技には無敵状態になるものが数多く存在している。無敵時間が長く持続することをいいことに、「ケンの大昇龍拳をバクチ覚悟で使う」なんてのもたまにはいいけれど、いつまでもそんなことばかりやっていては腕がなまる一方。出かかりが無敵のスーパー頭突きなどで敵の攻撃を無効化したり、特定の必殺技に対して無敵状態となる技（波動拳に対するダブルラリアットなど）を状況に応じて使いわけられるようにしておこう。

▼出かかりが無敵なアパカ。地上にいる相手に最初に触れるのは、この無敵状態。起き上がりにも使える。

▲ベガのサイコや本田の頭突きは、サガットの下タイガーに対して無敵だ。

▼起き上がりに攻撃されそうなときは、出かかりが無敵のスーパー頭突きをいきなり出すのが効果的。

対戦リプレイ Part2

バルログ vs ブランカ

バトルデータ

最近、バルログにハマっている松崎と、ブランカを使わせたら編集部一のゆーしとの対戦。よく対戦しているだけに、ふたりとも相手のクセを知り尽くしている。

◀バルログを担当した松崎。

◀ブランカを担当したゆーし。

▲開始直後にバルログのしゃがみ中爪がクリーンヒット！

▲バルセロナを狙って右側から急降下してきたバルログを迎撃。

▲激しく戦っているときに、一瞬だけお見合い状態となる。

中：いきなり当たったけど(①)、どうしたの？
ゆ：垂直ジャンプが一瞬遅れたんですね。
※ガードの上から爪をたてるバルログ。
松：余計な爪が多いなぁ。
ミ：ガードされるのはしかたないから、これでもいいんじゃないですか？
松：いや、完全に離れた後もやっているから。このクセは直さないと……。
中：お、きちんと返してるね（②）。
ゆ：大パンチで待ってましたね。
※バルログ、体勢を立て直すとローリングをガードさせることに成功する。
中：うーん、削る削る（笑）。
ゆ：その後の爪攻撃、こちらはガードしているんだけど、削られている感じがしてヤだな。
ミ：そうですね。
中：ん、今の間(③)は？
ミ：バルログの爪が出なかったんですか？
ゆ：いや、これはバルログに聞かないと。
松：ブランカがのけぞった後だけに、バルログの

ポイント

POINT6 （必殺技の入力受けつけ時間は意外に長い）

必殺技のコマンドを入力し終えた後、ほんの少し待ってからボタンを押しても技は出る。これはボタン入力受けつけ時間が、コマンド入力終了後にも、わずかだが残っているからだ。コマンド入力終了前にボタンを押してしまうと技が出ないことを考えると、遅めにボタンを押すクセをつけておいたほうがいいだろう。なお、受けつけ時間内であれば余分な操作をしても必殺技は出る。頭突きを「左下タメ→下→右下→右→ボタン」と操作して出すことも可能なのだ。

▲下にタメ始めてからソニックを撃つことでこんなことも可能。

▼左下にタメた後、波動拳コマンドで頭突きを出したところ。

▲このグラフィックのあとボタンを押してもアパカは出るのだ！

参考 ブランカのローリングで実験

しゃがんだ状態からローリングを出すときは、しゃがみポーズからいきなりローリングポーズへとアニメするのがふつうだ。コマンド入力直後にボタンを押すのがふつうだから、それも当たり前の話。しかし、入力受けつけ時間をギリギリまで利用すると、一歩あるいてからローリングを出すこともできるのだ。

ポイント

POINT7 （ボタンを離した瞬間に必殺技を出すことも…）

車壊しのボーナスステージで、しゃがみジャブ昇龍拳を偶然出した経験を持つ人も多いだろう。これはしゃがんだとき（方向キーが右→下→右下の下のとき）に小パンチボタンを押し、その直後（右下のとき）に小パンチボタンを離したからだ。このように必殺技はボタンを離した瞬間に出すこともできるのだ。

▲キックを出したら、ボタンを押したままにしておく。

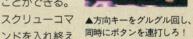
▲方向キーを上に入れると同時にボタンを離すと……。

「連続技もこの通り！」

▲小パンチボタンを押してジャブを打つ。
▼昇龍拳コマンドを入れたらボタンを離す！

▲しゃがみ中キックで中足払いを出す。
▼方向キーを左まで回し、ボタンを離す！

参考 スクリューチャンスも倍増！

これを利用することで、スクリューを出せる確率を高くすることができる。スクリューコマンドを入れ終えたら、即座に3つのパンチボタンをランダムに連打する（押したらすぐに離すこと）のだ。仮に各ボタンを1回ずつ押したとしても、6回のチャンスが生まれる。

▲方向キーをグルグル回し、同時にボタンを連打しろ！

4 ▲ブランカの裏に巧妙にまわったバルログ。この後、イズナへ。

5 ▲とび蹴りをガードしたバルログだが、すぐにかみつかれる。

6 ▲バルログのいないところで電撃を始めてしまうブランカ。

7 ▲ブランカのキックがすでに引っこんでいるところに注目。

8 ▲この後、着地と同時に電撃が出て勝負あり。勝者はブランカ。

ほうが有利だから、ここで待っているのはおかしいですね。なぜ爪を出さなかったんでしょうねぇ（笑）。
※イズナが見事に決まって。
松：美しい（笑）。イズナで勝ってこそバルログ（笑）。
中：ブランカは何をしようとしたの？
ミ：持ち上げですね、さっきと同じように。
松：今回、こっちはうまく後ろに入ってますから。
中：ここはビデオを巻き戻してコマ送りで見よう。
※ビデオにそのシーンが出て（④）。
ゆ：まるでバック転している感じで投げられましたね。
中：持ち上げがワンテンポ早ければひっかけられたね。
松：イズナの正しい使い方ですね。これを極めないと。
中：その後のシーンなんだけど、欽ちゃんで飛びこんで（⑤）、かみつくよね。どうして、かみつけたの？
松：私にスキがありましたからね。あれは投げ返せた。ブランカは1歩歩いてますからね。
※変な場所で電撃を始める（⑥）。
ゆ：ここ、はずしましたね（笑）。
中：離れた後、ローリングが早すぎて通り過ぎたと。
※電撃が消えた瞬間にしゃがみ中爪が入る。
中：よく電撃をやめるタイミングがわかったね。
松：カンというかなんというか。
中：よーするに、クセが読まれていたと（笑）。
松：別の人のブランカだったらやってないかも。
中：ここ、空中で押し合いしてるんだけど（⑦）。
松：早く反応しすぎてキックが引っこんでしまったと。
中：でも、その後、きっちり持ち上げを置いてる。
松：あっちに落ちちゃ、持ち上げには勝てませんね。
中：最後はしっかりと削りにいってるし（笑）（⑧）。
ゆ：ジャンプ直後に中パンチを連打してました（笑）。

負けたら抜けるエンドレス対戦もおもしろいけれど、こんな対戦はいかが？

ヒットポイントゲージブラインドマッチ

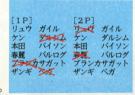
画面上部の体力ゲージ部分を隠しての対戦。残っている体力がわからないため、ハラハラドキドキしながらプレイすることができる。ミョーにガードにこだわる人、強気でガンガン攻める人など、いつもとは別の性格が出るぞ！

5対5、柔道形式勝ち抜き戦

対戦前に先鋒、次鋒、中堅、副将、大将を決めておき、試合直前に両者が公表する。先鋒戦から始め、この試合に勝ったキャラは次鋒との戦いに進める。こうして次々に試合を進め、先に相手の大将を倒したほうが勝者となる。

[1P]		[2P]	
先鋒	サガット	ガイル	先鋒
次鋒	リュウ	ブランカ	次鋒
中堅	ケン	E．本田	中堅
副将	ダルシム	サガット	副将
大将	ベガ	リュウ	大将

全キャラ参加、イリミネーションマッチ

12対12の壮絶なる潰し合い。「負けた人は以後そのキャラを使えない」というルールの下、先に相手を全滅に追いこんだほうが勝ち。前の試合に勝ったほうからキャラを選ぶ（前の試合と同じキャラでなくてもOK）のがマナー。

必殺技封印マッチ

必殺技を封印して戦う。もし使ってしまったら、そのラウンドは反則負けとなる。必殺技しか使えない「必殺技オンリーマッチ」も一応、存在する。

ノーマルパッドマッチ

文字どおり、ノーマルパッドを使って戦う、非常に過酷な試合方法。よく考えてキャラを選ばないと、ヒサンな目にあう。ボタン設定の変更は許されている。

コンフィグシャッフルマッチ

ゲーム開始前にパッドを交換し、お互いのボタン設定を変更する。そしてパッドをふたたび交換してから勝負に挑むのだ。世にも恐ろしい試合方法といえよう。

敵を倒しちゃったら負けになるぞマッチ

敵をKOしないようにしつつ戦う。タイムオーバー時に相手より体力がないと負けてしまうので、どうしても攻めなくてはならない。しかし相手をKOしてしまうと負けになるので、力加減が難しい。

『ストⅡダッシュ』対応パッド&ジョイスティックリスト

『ダッシュ』はノーマルパッドでも遊べるが、パンチとキックを切り替えつつ、思いどおりにプレイするのは不可能に近い（パンチだけでもそれなりに戦えるリュウやバイソンといったキャラもいるが、どうしても限界がある）。もともとこのゲームは、6つのボタンを使用することを前提としているのだから、当然の話。そこで重要になってくるのが対応パッドだ。ここでは現在発売されている対応パッド＋αを、実際にプレイした感想とともに紹介するぞ。

◀ノーマルパッドを使ってのプレイは、非常に厳しい。

A アベニューパッド6
NECアベニュー
発売中／¥3,980

操作性は問題なし。ボタン2つしか連射が使えないのが欠点。

B ファイティングコマンダーPC
ホリ電機
発売中／¥2,980

小さくて軽い。ボタンも押しやすい形をしているため、とても操作しやすい。

C ファイティングスティックPC
ホリ電機
発売中／¥7,800

安定感はある。スティック部の遊びが少し大きいのは残念。

D 電撃PCオリジナルジョイスティック
もちろん非売品

アーケード用を改造したもの。こういうのが発売されるといいね。

だちょーん

流行のきざし
はやり

今月のきざし　ラインアップ

EVENT
GAME MUSIC
PRESENT&HOBBY
VIDEO&GOODS
GAME EVENT　etc.

EVENT

ディノ・アライブ'93　DINO ALIVE '93 in OSAKA

なにかと恐竜モノが流行するらしい今年の夏、25体もの動く恐竜が出現するビッグスケールのイベント「ディノ・アライブ'93」が大阪で開催されるぞ！

最新の学術資料と、ハリウッドのロボテック技術を駆使した「動く恐竜」をはじめとして、恐竜を主人公に、大人から子供までが一緒に楽しめる知的体験ゾーン。そのハイライトを紹介しよう。

ディノ・アドベンチャー…イベントの目玉。恐竜が生存していた当時の生命のドラマを、6つのシーンにわたって、動く恐竜やハイレベルの効果音・照明により大迫力で再現。ウォークスルー形式で、未知の世界を体験できる。

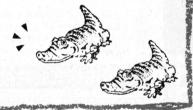
ディノ・ミュージアム…最新の研究にもとづく「恐竜新説」を、本物の骨格標本やジオラマなど豊富なビジュアルで解説。

ディノ・ライド…14人乗りのカプセルで、恐竜時代へタイムトリップ。リアルなコンピュータ映像で、太古の世界を疑似体験できるバーチャル・マシン。

ほかにもアミューズメント施設やショッピングなどで、1日中遊べるぞ！

会場：大阪西梅田
（JRコンテナヤード跡地）
開催期間：7月17日～8月31日
（10:00～22:00）
9月1日～11月23日
（10:00～21:00）
料金：当日　大人¥2,500
小人¥2,000
前売　大人¥2,200
小人¥1,700

※料金には、ディノ・アドベンチャー、ディノ・ミュージアムの入館料が含まれています。ただし、ディノ・ライドについては、別途料金が必要となります。

前売：JRみどりの窓口、Tis
販売：チケットぴあ関西

▲動く恐竜の製作には、特殊メイクアップでアカデミー賞をうけたクリス・ウエラス氏も参加。

▼7つの施設からなる大アミューズメント・ゾーン。広大な地下街〝うめちか〟の近くで、交通の便もよい。

NEC パソコンフェア'93

今年でなんと13回目を迎える「NEC パソコンフェア」。パソコン専門の展示会の中では、国内最大級規模の催しだ。今年の目玉は、なんといってもWindows／マルチメディアコーナー。話題の〝Windows3.1〟や、対応アプリケーションなどの新作ソフトを実際に体験することができるぞ!!　そのほかにもネットワークコーナーや、移動体通信&ワイヤレスコミュニケーションコーナーなど、注目のコーナーがズラリ勢ぞろいだ。PCエンジンユーザーのみんなのために、PCエンジンコーナーを今年も設置。協賛25社のソフトが出品される。わが〝電撃PCエンジン〟も「おもちゃショー」に続き参加決定。『エメラルド ドラゴン』や『戦国秋葉原～信長伝～』（PC98対応ソフト）など、超面白ソフトを紹介するぞ!!

▲去年の「NECパソコンフェア」のようす。すごい盛り上がりだ。

▲パソコンを使った体験学習コーナーでは、今年もためになるものを、用意しているぞ。

会場：日本コンベンションセンター
（幕張メッセ）展示ホール4～6
開催期間：7月22日～24日
10:00～18:00
入場無料

※本年度末、大阪・名古屋においても、「NECパソコンフェア'93」は、開催予定です。

◀これは「おもちゃショー」のときの〝電撃ブース〟。見逃した人は、この機会にゼヒ。

SU～I　SUI

GAME MUSIC

天外魔境 風雲カブキ伝

NECアベニュー／7月21日発売／¥3,000(税込)

『天外魔境』シリーズ第3弾『風雲カブキ伝』のサウンドトラック。5人の声優さんによる、各キャラのテーマソングをメインに、ゲーム中の代表的な曲を収録している。購入者特典として、広井、辻野両氏のサイン入り攻略本が抽選で3000名に当たるぞ。

収録曲 1.メインタイトル 2.仮面の貴公子 3.八雲・立つ 4.プッシュ富士山 5.京を行く 6.倫敦を駆ける！ 7.敵を絶つ!! 8.大航海 9.黄金のカンピエ ほか全19曲収録

聖魔伝説 3×3EYES

キング／7月21日発売／¥3,800(税込)

話題のMEGA-CDソフト『聖魔伝説 サザンアイズ』のGMが、CD2枚組で発売されるぞ。ゲーム中に流れるオリジナル・サントラと、アニメ版「サザンアイズ」でお馴染みの和田薫氏による、オーケストラ・アレンジバージョンを収録した豪華なアルバムだ。

収録曲 1.聖戦 2.タイトルテーマ 3.闇の胎動 4.急展開 5.旅立ち 6.別れ 7.心優しく 8.パイと八雲 9.古之の大魔導士ベナレス 10.聖なる力 11.聖地 12.聖と邪 ほか全40曲収録。

グリッドシーカー

ポニーキャニオン／7月21日発売／¥1,500(税込)

タイトーZUNTATAファンの熱い要望に応え、『グリッドシーカー』がG.S.M.1500シリーズに登場！ オリジナルサウンドとS.E.を余すところなく完全収録し、さらにZUNTATAによるアレンジバージョン1曲を加えた、マニア必聴のアルバムだ。

収録曲 1.Grid Seeker 2.プレイヤーセレクト〝Stand by…'99〞 3.Round 1・4〝Grid Seeker〞 4.Round 2〝Nothern Base〞 5.Round 3〝D-lagoon〞 ほか全15曲収録

Falcom Vocal SPECIAL

キング／7月21日発売／¥3,000(税込)

J.D.K.BANDの3rdソロアルバムが遂にリリース決定。今回のアルバムから、新たに2人のボーカリスト(長織有加&山下弥生)が加わり、さらにパワーアップしたJ.D.K.ボーカルアレンジを聴かせてくれるぞ。J.D.K.フリークは要チェックだ！

収録曲 1.TURN IT UP 2.STRANGER 3.TRAVELIN' HEART 4.たった一つのダイアモンド 5.SHE'S LIKE SO HOT 6.旅立ちの朝 7.TAKE ME TO THE TOP 8.YOU ARE THE ONLY ONE ほか全10曲収録

MIDI POWER Ver3.0

キング／7月21日／¥2,800(税込)

名曲『グラディウスⅢ』と『悪魔城ドラキュラ(X68版)』の、MIDIアレンジ・アルバムだ。ローランドのMIDI音源SC-55をフルに生かし、オーケストラやフュージョンといった様々なアレンジバージョンを収録しているぞ。X68ユーザーは、聴くしかないね！

収録曲 1.Prelude of Legend 2.Invitation 3.Depature for Space 4.Sand Storm 5.Aqua Illusion 6.In The Wind 7.Undeground 8.Congratulations 9.Game Over ほか全42曲収録

餓狼伝説イメージアルバム

ポニーキャニオン／7月21日発売／¥2,500(税込)

NEO-GEOの対戦格闘ゲーム『餓狼伝説』のフルアレンジアルバムだ。SNKサウンドチーム、新世界音楽雑技団による、バラエティーに富んだ『餓狼』アレンジサウンドを聴け！ 初回特典として、特製ブックケースと餓狼ステッカーブックがついてくるぞ。

収録曲 1.FATAL FURY 2.海は知っている 3.下町の暴れんぼう 4.キングコブラがやってくる 5.ハレマー教カポエレ派戦いの歌 6.中国4千年の歴史 7.勇者雷電 ほか全11曲収録

PRESENT

魔法株式会社社名変更プレゼント

『将棋 初心者無用』などで、PCユーザーにはおなじみのホームデータが、このたび社名変更をしたよ。新しい社名は、「魔法株式会社」。そこで旧社名のロゴがはいったポロシャツを抽選で20名の人にプレゼントするぞ!! 2度とは手にはいらない貴重品だ。(あたりまえだ！)

◀色はホワイト。サイズはMのみ。胸のロゴは赤だ。

「ウルトラQ ベストセレクション」プレゼント

ウルトラシリーズの原点ともいえる、不朽の空想科学TVシリーズ「ウルトラQ」の、ベストセレクションビデオ1、2巻のセットと、人気怪獣ガラモンのソフトビニール人形をプレゼント。

▲ビデオは1・2巻をセットで1名様、ガラモンのソフビ人形は10名様に。

『パトレイバー』サイン色紙プレゼント

この夏、劇場版パート2の公開も決まり、超盛り上がりを見せている『パトレイバー』。PC版の発売も、いよいよ秒読みだね。そこで今回は、アフレコの際に声優さんが書いてくれたサイン色紙を3名の人にプレゼントするぞ!!

▲メインキャラがそろいぶみ。

あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 電撃PCきさし係

このコーナーへの応募は、希望賞品、住所・氏名・年齢を明記して上記あて先へ送ってください。

HOBBY

ハドソンのキャラクターグッズ

ハドソンの人気ソフトから生まれたキャラクターグッズだ。『エルファリア』はジグゾーパズル。『スーパーボンバーマン』は、コレカカードに！ そして『桃太郎』シリーズの人形も登場。

▲300ピースと500ピースの2種類があるぞ。

▲5枚一組¥100(税込)。
▼ゲーセンで、とろう!!

ANIMATION VIDEO

アキラ

あの劇場用アニメ「アキラ」を国際映画祭出品のために、さらに手直しした、スペシャル版。原作者でもある大友克洋監督みずからの手による、200カットにわたるリテイク、マスターをデジタル方式PCM録音、完全ドルビーサラウンド化など、最高のクオリティを追求した作品が、¥3,800という超低価格で買えるのだ！

▲バンダイ・ビジュアルより発売中。124分の作品。

機動警察パトレイバー 劇場版

近未来の東京に迫る最大の危機と、これを阻止せんとする警視庁特車二課の活躍を描いた超大作。'89年度日本アニメ大賞を受賞した、最高のエンターテインメント作品。映像特典として、この夏公開の劇場版「パトレイバー2」の最新情報を収録。こちらも、スーパープライス¥3,800という、超お買い得価格になっている。

▲バンダイ・ビジュアルより発売中。100分の作品。

ぞうのババール 劇場版

「ぞうのババール」は、今から60年も前にフランスで誕生して以来、全世界で翻訳されている名作絵本。'89年にアニメ化されてからは、すっかり世界の人気者になった「ババール」の、劇場用長編映画を、レンタル専用でビデオ化。ババールとガールフレンドのセレステの大冒険は、家族みんなが楽しめる作品になっている。

▲7月22日、バンダイ・ビジュアルより。70分の作品。

ガンバ～冒険者たち～ 劇場版

'75年に放映された名作TVアニメ「ガンバの冒険」を、劇場公開用にまとめた総集編。都会に住むドブネズミのガンバは、巨大ないたちノロイに襲われている夢見が島のネズミたちを助けるため、仲間たちと共に船出する。生き生きと描かれた、個性的なネズミたちの友情と、巨大な敵に戦いを挑む勇気を見てほしい。

▲バップより、8月1日発売。94分の作品。

GO-V

「デビルマン」「マジンガーZ」「キューティーハニー」など、独特のタッチで数多くの魅力的なキャラクターを生み出してきた巨匠・永井豪氏の、マンガ家生活25周年記念ビデオ。本邦初公開の国内未発表作品「鬼」の完全収録をはじめ、原画・マンガ原稿も豊富に収録。永井ワールドのすべてがつまった1本だ。

▲Taxco／マイカルハミングバードより発売中。

餓狼伝説

人気の対戦格闘ゲームをアニメ化、昨年末にTV放映された「餓狼伝説」が、ビデオになるぞ！ 大張正己氏のデザイン・作画監督により、ゲームでおなじみのキャラクターたちが大迫力で活躍する。7月末には「餓狼伝説2」の放映も決定しているので、まだ、見ていない人は、ぜひともチェックしておこう。

▲7月21日、キングより発売。45分の作品。

ふつうのVIDEO

ウルトラマンVS仮面ライダー

日本を代表する2大ヒーロー、ウルトラマンと仮面ライダーの両シリーズを、徹底的に研究しつくしたスペシャルビデオ。選び抜かれた名場面の数々はもちろんのこと、ウルトラマンと仮面ライダーが共に戦う、約10分間の新撮SFXドラマはマニア必見！ 往年のスタッフ・キャストによる対談も収録されているぞ。

▲7月22日、東映ビデオより発売。90分の作品。

平成女学園ギリギリ☆ガールズ

「平成女学園」「ギルガメッシュないと」で人気爆発のGiri Giri★GIRLSが、（中でも原田里香ちゃんが超オススメ）ついにイメージビデオで登場だ。ロケ地はお約束ともいえるサイパン。内容はディスコのお立ち台ありの、ランジェリーカタログありの、生ツバゴックンものだ。全4巻同時発売、お気にいりはどのコかな？

▲7月1日、バップより発売。4巻同時リリース。

コント55号のなんでそうなるの？

'73年4月から、3年間にわたって大ヒット放映された「コント55号のなんでそうなるの？」がビデオになって帰ってきたぞ！ 数々の伝説的お笑いネタを満載したこの1本。欽ちゃん、二郎さんの名コンビが次々とくり出すギャグは、今見ても、古さを感じさせない笑いを提供してくれるぞ！

▲7月23日、パック・イン・ビデオより発売。

GOODS

カシオ ニューキッズウォッチ発売

爆発的流行となった「G-SHOCK」に続き、カシオがキッズウオッチをニューラインアップしたぞ。カラフルな色あいのデザインに、専門機能をそれぞれつけたスグレものだ。電卓、データバンク、リモコン搭載のほか、チームαシリーズとして発表したものは、レーシング、サッカー、ランニングなどのスポーツにそれぞれ対応した便利な機能がついているぞ。今回は、発売を記念して、「腕リモCMD-10」を1名にプレゼント。国内主要メーカーのTVとビデオのリモコン操作ができるぞ。

▶左がサッカー用。右はデータバンク。

◀今回プレゼントする「腕リモウオッチ」。

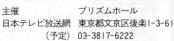
BOOKS

仏の顔もサンドバッグ

毒舌王の名を欲しいままにしている小田嶋隆氏の6冊目の著書がこれだ。自らテクニカルライターを名乗り、世のいろいろな矛盾を論破していくその語り口はあいかわらずの小気味よさ。TV、音楽、コンピュータなどなど、その視点を次々と変えてアナーキーな理論を展開していく。

▲サブタイトルは公式エッセイ集。カバーイラストは南伸坊氏。

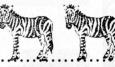
GAME EVENT

いよいよ夏本番!! ゲームイベント目白押し

最新ソフト大集合 '93 ゲームザウルス

PC・SFC・MDをはじめとする各種ゲームマシンの最新ソフトが一同に集まっちゃうスペシャルイベント『'93ゲームザウルス』が、東京は後楽園のプリズムホールを皮切りに、大阪・静岡・名古屋の合計4地区で、大々的に開催される。約40社にも及ぶメーカーの、秋から冬にかけて発売予定の最新ソフトに関するマル秘情報がチェックできるし、デモンストレーションコーナーでは実際にプレイすることだって、もちろんできちゃうぞ。

入場料金は前売りが¥500、当日券が¥600、小学生未満は入場無料になっている。開催スケジュールは、右の表のとおり。ゲーム大会も予定されているぞ！

日程	主催	会場
7/21、22東京地区	主催 日本テレビ放送網（予定）	プリズムホール 東京都文京区後楽1-3-61 03-3817-6222
8/6、7大阪地区	主催 読売テレビ放送	マイドーム大阪 大阪市中央区本町橋2-5 06-947-4321
8/14、15静岡地区	主催 静岡第一テレビ	浜松アリーナ 浜松市和田町808-1 053-461-1111
8/20、21名古屋地区	主催 中京テレビ放送	中小企業進行会館吹上ホール 名古屋市千種区吹上2-6-3 052-735-2111

＊開催時間は各会場とも
10:00〜17:00(入場は16:00まで)

サマーカーニバル'93『ネクスザールスペシャル』

今年で第3回を迎えるナグザットサマーカーニバル。今回のオフィシャルソフトは、昨年末に発売された傑作STGをカーニバル用にバージョンアップした『ネクスザールスペシャル』。大会日程は下記のとおり。全国でおこなわれる大会を勝ちぬくために、今からしっかりとウデをみがいておこう！

大会	会場・日程
発売同時大会	NECパソコンフェア'93東京　幕張メッセ7／22〜7／24
北海道地区大会	そうご電器YES札幌４Ｆ　ゲームスクエア8／1
仙台地区大会	ダイエー仙台店8／22
新潟地区大会	日野屋古町店8／19
金沢地区大会	金沢名鉄丸越百貨店　玩具売場8／16
名古屋地区大会	ドルフィン山本２号店8／10
大阪地区大会	PCエンジンフェスティバル　大阪C&Cプラザ8／4〜8／5
広島地区大会	アルパーク天満屋（予定）
福島地区大会	天神ベスト電器４Ｆ　ファミコンコーナー8／13
東京地区	ラオックス　ザ・コンピュータ館
最終全国決勝	６Ｆイベントフロア8／28〜8／29

ハドソン スーパーキャラバン

恒例夏のキャラバンは、みんなが楽しめるTVゲームのお祭りという原点を見なおすため、「第１回ハドソンスーパーキャラバン」と銘うって、みんなで遊べる『ボンバーマン』を題材に開催される。今回のソフトは、世界初、ハイビジョン対応10人同時プレイの『HI-TENボンバーマン』。これでトーナメント大会が行われるぞ!!　大会日程は下記のとおり。

キャラバン	会場	日程
北・南キャラバン	ゲームザウルス内開催　プリズムホール	7／21、22
北キャラバン	札幌　丸井今井大通り店	7／25
	青森　ダックシティー辰(かねちょう)	7／29
南キャラバン	浦和　伊勢丹浦和店	7／29
北キャラバン	秋田　秋田大町ニューシティー	7／30
	山形　マリカ広場（鶴岡駅前）	7／31
南キャラバン	広島　ダイイチ本店	8／1
北キャラバン	岩手　IBCホール	
北・南キャラバン	ゲームザウルス内開催　マイドーム大阪	8／6、7

※以降の開催は次号掲載予定です。

INFORMATION

なにかとお得！ メーカー直営ファンクラブに入会しよう

ヒューマンくらぶ

楽しい記事や、最新のゲーム情報を満載した会誌をはじめ、取り説についているチケットでアイテムがもらえるなど、会員だけの特典がいっぱい。入会希望者は、入会金¥600と会費¥1,000を、現金書留または金額分の切手を同封して、〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町3-21-5 ヒューマン(株)「入会」係まで。もちろん、キミの住所・氏名・年齢も忘れずに記入してね。

▲新聞タイプの会報。現在『ただいま勇者募集中』のマンガを連載中。

◀このテレカを4名にプレゼント。100ページのあて先まで。

アイレムパーティ

こちらは、会報「パーティニュース」と、新作情報・開発裏話・会員のみんなの投稿作品がいっぱいの会誌「ドラゴンフライ」を、それぞれ隔月で発行している。入会申し込みの方法は、住所・氏名、生年月日・電話番号を書いた申し込み書に、620円分の切手を同封して下記の住所まで送ってね。
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム(株)アイレムパーティ係

▲開発スタッフによるイラストや裏話がいっぱいの会誌。

▶４名の読者にプレゼントのトランプ。応募のあて先は100ページに。

魔獣戦線 ヴァルツァーの紋章

ファンページ…… 魔獣とあそぼう ピン！ポン！パン！

みなさん元気に魔獣になってますか？　「ヴァルツァー」ファンの集まるピンポンパンコーナー第3回です。今回からは“ペット魔獣”コーナーがしばらくお休み、代わりに12体の魔獣が次々に登場する小林先生描き下ろしの“魔獣イラスト”コーナーが始まりました。よろしくね。それから、スタッフたち（特に新木先生!!）はいつも励ましのお便りをほしがっています。ぜひ、感想や意見などを送ってあげてください。返事が来るかもしれませんよ。

○キャラクターPhotoギャラリー○

〈シグレア〉

アレサ誕生!!

アレサとシグレアが初めて対面したシーン。もちろん、アレサの記憶にはない。この後、アレサのおもらしにシグレアはびっくり!!

魔獣イラスト①　廃墟の中のドリューク

最下位10名に与えられる 特製色紙の正体!!

名誉ある最下位10名に毎回送られる特製色紙。それが、どんなものなのか知りたい読者も多いはず。下に掲載されている3枚がその一部だ！　1色なのが残念。キミも色紙を狙って最下位にチャレンジしてみる？

HOT NEWS!!

先月号のスタッフメッセージのところで触れた、ランキングリストの発送を次回9月号分から開始します。応募ハガキとは別に受け付けるので、リスト希望と書いた紙に住所・氏名を明記し、62円切手と一緒に送ってください。ちなみにこれ以外での申し込みは受け付けませんから注意してください。自分の順位はこれでバッチリ確認できますよ。

特急！ハガキ便！

★オレを載せろ!!　（宮城県・黄碧　紅）★7月号のオレは、いったいどこへいったのだろう。（富山県・タムリン）★シャイグ、能力値だけみれば、ただの“ぬりかべ”。（北海道・にゃんとかΣ）★名前が載らねぇー。（青森県・Assembler）★男は黙って接近戦。（神奈川県・S.V）★『女神天国』に続いて『ヴァルツァー』も!!（東京都・ゲイドロア）

◀東京都・閃鷹丸　◀新潟県・うらんち　▶埼玉県・ケージ　▶青森県・クルクルブラザーズ

第4回シナリオに関する予言

ウホン!!　魔界でも最高の能力を持つ預言者ノストラ・エヌムイダストである。なにしろワシと六邪星だけが、かつておられた長老様のお姿を知っておるのじゃ。これがどれほどの意味を持つか、恐れいるがいいぞ。よし、ではさっそく予言を伝えるとするか。またも難解であろうが、解読できれば最強のサポートになるはずじゃからな。気をひきしめて読むのじゃ!!

“突如として現れたらせん、力を飲み込む。
そのらせん、まことに強く、力たちは悲しむのみ。
いくつもの力、抵抗するも、成功は1つなりけり。
賢者が傍観に徹するうち、らせんは消滅せり。
この世の力、何ものかに導かれ集結する動きあり。
その者、神とも悪魔とも呼ばれけり”

「卒業」のためだけのファンコーナー

ヒミツの花園

さあ『卒業』発売まで、いよいよ1ヵ月だね。このコーナーのイラスト担当の白虎氏も絶対買うって騒ぐデキだよ♥

『卒業』人気投票

「女王杯」第1回しめ切り迫る！

麗子ですわよ。4月号から募集を開始しました「女王杯」ですケド、次号でいよいよ最終結果を発表しますわ。電撃PCはじまって以来のたくさんのハガキ（⬅いいすぎ：㊢）私もうれしくてよ♥　おお急ぎでハガキを出せば、まだギリギリで間に合うそうですから、ラストスパートよろしく。さあオープニングは私だけのコーナーからよ♥

♥お嬢さまのお庭♥

▲宮城県　せおのりうさん
お、おじょうずですわ。細かいトーンで表現した髪が美しいですの。神秘的な瞳もよくてよ♥

▲埼玉県　はくん　なんてお上品なイラストでしょう。そうですわ。みなさまもイメージアルバムは聞いてくださいな。私がただのタカビーな女などではないことがわかってよ♥

◀兵庫県　ぱあんくん

『女王杯』とその行方

順位	名前
①	加藤美夏
②	中本静
③	新井聖美
④	高城麗子
⑤	志村まみ

第2回「女王杯」募集のおしらせです？

　そんなわけで、そろそろ順位が見えてきたので改めて人気投票をしようってことになりました。まみファン、高城信者の諸君、次こそがんばってネ。開始は7月10日！　最終しめ切りはゲーム発売から2ヵ月後の9月30日。もちろんひとりで何枚送ってもOK！　複数の女の子に投票してもいいけど本命はひとりにしたほうがいいかもしれないよ。理由は中本さんに説明してもらいましょう。

ハイ☆中本です。「女王杯」でめでたく1位になった女の子に投票してくれた人の中から、とくに愛のこもったハガキをくれた人に、なんとPCエンジン版の『卒業』テレカに、竹井先生のサインが入ったものをプレゼントしちゃいます。あなたの一途な思い、私たちにくださいね！

はみだしギャラリー

▲兵庫県　足立真介くん

▲愛知県　霧丸くん

▲埼玉県　屋代純くん

◀静岡県　オグリンくん

今月もみなさん、ステキなイラストをたくさんありがとうございました。みんなていねいで愛がこもっていて、全部載せられないのが残念でなりません。今回の私のお気にいりは、さいきみんと♥さんのです。人間ってみんなで生きているのですね…。ねぇ新井さん♥
▲福岡県　光弥千影さん
▼埼玉県　ふるだぬきくん
nakamura
katou
うつわぁ。上手だね～。すっごくペンなれしてない？　残念なのは顔のむきが同じことかな。描けるんだからさ、いろいろ挑戦してみてよ！　他の人もさぁ、ちょっと違うパターンの絵を描くと載りやすいと思うよ！
すごいですわ。先月号の５人の配役をピタリと当てましたのね！　まさに、コードネームはセーラー麗子って感じですわ（先月以来気にいってしまったようです：(編)）。…え、冬馬由美さんは敵キャラ役なんですか…？
◀兵庫県　バ、バランスが森木水さん
まみ
うーむ
◀東京都　貴城彰さん
6月号みて考えたんですけど！見ためでいくと多分 ムーン…志村 マーズ…新井 マーキュリー…中本 ジュピター…加藤？ ビーナス…貴城かな～ なんてネ（笑）
かわいいやね
志村に一票♥♥
何で"千位かな――ッ!?
1993.4.28 みんとよ
元気になりました。みなさんのおかげです！
PRETTY SHIZUKA CHAN NO.1
▶神奈川県　さいきみんと♥さん
おやおや加藤、体に悪そうなすい方してるな。先生よオ、こんなにならないように面倒みてくれよ！
加藤
▲東京都　山野拓くん
わあ♥てことは先生になるんですか？　どんなタイプなのかなあ。お姉ちゃんみたいな（何それ？：(編)）人だといいなァ。先生の苦労話とかあったら教えてほしいな。絵はねエ、手がおっきいカナ。
▼大阪府　NONくん
ケッやってらんねーぜ
たばこは20歳になってから！
新井に1標!!
◀東京都　赤づきんさん
まみちゃんが１番！
オッなんだよ。今月は喫煙ネタが多いな。志村まで調子にのって悪ぶってるしよォ。どうでもいいけど今月オレ出すぎだよな。イラストのアイデアも何かあったら送ってくれよな。
あて先です！
と、いうわけで今月はふろくでカラーページにも出張版が♥　毎回カラー化にむけ投稿よろしくね♥
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　電撃ＰＣエンジン編集部
「ヒミツ（漢字じゃないよ）の花園」係
イラスト／白虎かなめ

会員制クラブ

超兄貴族

命名　菊池男爵（メサイヤ）

超兄貴Ⅲ（格闘ゲイム）

他の格闘ゲイムとの違いは、ナナメ上から見たフカンの画面にすること。なぜか？　それは〝寝技〟を入れるためです！　寝技のときには、「はぁはぁはぁ」と耳もとでささやくような暑苦しい声を大きな音で流してほしい。また、技を出すときだけでなくつっ立っているときも「こいや！　こいや！」「いらっしゃ～い♥」などのかけ声を発するようにします。そしてキャラは寝技の得意な柔道家、アマレスラー、モーホの兄さんなどをそろえ、さらに青々しい坊主頭が魅力の自○隊員、軽いステップのダンスの師匠、ぷよぷよぷよよんな外人力士、もちろんアドンとサムソンも…。

◎寝技のかけかた

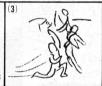
▲「うりゃ！」（蹴り時のかけ声）と、2、3回攻撃する。

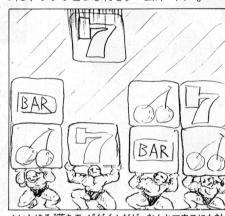
▲「とりゃ！」（投げ時のかけ声）と、敵を投げる。

▲倒れてピクピクする敵に、「うへっへっへ」と近づく。

▲おもむろに、「とーりゃぁ」と、襲いかかり、寝技。

自○隊員のホフクゼンシン

▶自○隊員のみできる技。面白いけど、しゃがみ蹴りされたら、どうするの？

超兄貴Ⅳ（パズルゲイム）

スロットルのコマをタテ、ヨコ、ナナメにそろえるゲイム。下の兄貴を動かしてそろえると消え、点数がもらえる。兄貴たちは上のコマが増えていくにつれて、「うぐっ」とか「がっ」とかの言葉と共に少しずつ体勢が崩れ、上まで積み上がると「スマン、もうだめだ…ウウッ！」と叫び、プチッとつぶれてゲームオーバー。

▲いわゆる〝落ちモノ〟ゲイムだが、なんとマウスにも対応している。すげぇぜ、竹内！　前代未聞のアイデアだ。発展すればSFCとMDにも対応…するわけねーか！

菊池男爵（チーママ）の発射寸前♥

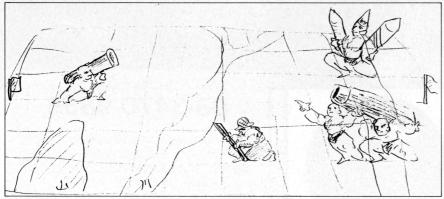
みなさん、元気かな？　男爵はすこぶる病気だ。先ほども大きなホールで朗々とロシア民謡を歌い上げてきたところだ。「エイコーラ！　エイコーラ！　もーひーとーつエイコーラー！」。4月28日のアニキライブにはたくさんの人が来て盛り上がった。超兄貴の産みの親としてうれしい限りだ。さて、こちらの超兄貴族のコーナーもどんどん盛り上がって欲しい。男の心意気が感じられるような投稿・イラストをドキドキしながら待っているぞ！　（ストックホルムにて）

もっと送ってこい！竹内!!

これは傑作！ 会員No.1 竹内久俊クンの企画大特集!!

やはり来た！　アニキな世界に魅いられた野郎どもの反響は大きくウレシイぜ。とくに静岡県の竹内クン！　キミの企画には爆笑したので大特集するぞ。イラスト（妙なイラストはすべて、彼の絵）も最高だし、企画としても面白い。メサイヤにはこの企画を第１号として提出することが決定したぞ（マジっすよ）。すぐれた企画はメサイヤに送るから、どんどん送るべし。先月号では他のページのあおりをくらって休載したこのページ。これからもハガキが少なければ、ジ・エンドになっちまう。頼むぜ『超兄貴』ラバーズ!!

◀竹内画伯によるゲイムスタート画面のイラスト。こいつぁ、イカスぜ。

超兄貴V（陣取りアニキ・シミュレーションゲイム）

他の戦争シミュレーションと違う点は、ヘックスが大きく四角になっていること。これによって、キャラがバカでかく、ユニットごとにアニキの暑苦しさが伝わる。キャラデザインはしろー大野先生もいいと思いますが、「アフタヌーン」のトニーたけざき先生にやっていただくと面白いと思います。

〈編集部より一言〉
地雷のイラストはナイス。トニーたけざき先生ってのもベリグーだ。竹内くんには企画第２弾を期待しているぞ。

◎夢のひろがる近代兵器兄貴たち…

♥超兄貴族のゆかいな新会員たち

このページに送られてきたハガキには、会員番号をつけることにしたぞ。いっておくが送ってきた人ではなく、あくまでもハガキや投書に対してだ。だから、１人でいくつもの会員番号を持つ人も出てくるけど、それは自慢にして自己陶酔（とうすい）しよう。とにかく、送ってきた人の名前はすべて発表するから、ハガキを買う金がなくなるまで送ってきてくれ。本誌の付録に『超兄貴』の実物大設定資料をつけてくれ、なんて神をも恐れぬ希望を書いてきた人がいたが、会員番号が３億に達したら考えてもいいぞ。とくに、TAKAO！　１人で２億通ぐらい送ってこいよな。

会員No. 2　TAKAO

▼スマン。女性だったとは知らなかった。命を削ってハガキを送ってきてくれ。

～俺の千里眼には こう出た～
これが『超兄貴III』の全貌だ!
まずジャンル。これはユーザーの意見を十分考慮した、期待通りのパズル・ゲーム。筋繊維を上手く構成し、ファショナブルな筋肉を完成させてくれ。タンパク質のアクチンとミオシンの割合には細心の注意を払って欲しい。もちろん操作方法も"✚の上と下を押しながら①を100回/秒"、"SELECTとRUNを押しながら①②同時にヘッドバット"など無理のない親切設計。最後に気になる値段の方は、と言うと"500M Huカード"で"980円"。リーズナブルだね。
ゲーム終了後、キミのビルド・アップされた肉体を写真にとって送ってくれ。もれなく『兄貴認定プロテイン』がもらえるぜ!!
ウレシイじゃねえか。

会員No. 3　コマンド参謀

▲バカバカしくて好きだぞ。某メ○CDソフトは、80円で売っているらしい。

会員No. 4　わ

▼やはり格闘ゲイムのネタ。もっとズッポリとマッスルな奥深いネタを頼むぜ。

チョウ兄貴
男の隣粉爆撃

会員No. 5　無記名

会員No. 6　NON
会員No. 7　横部弘司クン
会員No. 8　マッチョ功基

『超兄貴』の葉山宏治氏、登場!!!

ゲームミュージックライブ 電撃'93

8月19・20日の開催が決定した『ゲームミュージックライブ電撃'93』。両日の出演バンドも決定し、いよいよ盛り上がってきた。今回は、『電撃PCエンジン』読者にかぎっての電話予約の方法についてドーンとお知らせする。GMはいい席で聞きたいと思う読者はジックリ読もう! GMバンドのプロフィールも紹介するから、ライブ前の予習も忘れるな!

日本青年館 両日とも 開場17:30 開演18:00

※両日とも出演順は未定です

8月19日(木)	矩形波倶楽部(コナミ)
	GAMADELIC(データイースト)
	葉山宏治&ブラザーズ(NECアベニュー)
8月20日(金)	S.S.T.BAND(セガ・エンタープライゼス)
	ALFH LYRA(カプコン)
	J.D.K.BAND(日本ファルコム)

主催:メディアワークス
協賛:ポニーキャニオン
キングレコード
NECアベニュー
協力:カプコン
コナミ
セガ・エンタープライゼス
データイースト
日本ファルコム
NCSメサイヤ
企画制作:ビッグショット

チケット発売開始!!

ライブのチケットは下の3つのチケットセンターでも販売しているぞ!! さあ、今すぐ電話しよう!
チケットぴあ 03-5237-9999
チケットセゾン 03-5990-9999
ニッポン放送ミュージックセンター 03-3213-4444
『月刊ゲーメスト』の㋘屋でも発売します。

▼電話予約のお知らせ!!▲

『ゲームミュージックライブ電撃'93事務局』ビッグショット内

03-3470-9858

受付時間 10:00~19:00

『GMライブ電撃'93』の電話予約を希望する読者は、上記の事務局まで連絡しよう。住所、氏名、電話番号、公演日と購入枚数を伝え、チケット代を事務局の振込口座に入金してください。入金確認後にチケットを郵送します。

前売り 1day 3800円[税込] 2days 7000円[税込]

※チケット郵送の場合、郵送料として250円かかります。

8月19日出演バンド

矩形波倶楽部

リーダーの古川もとあき氏を中心に活躍をつづける矩形波倶楽部。つねにライブ活動をこなしてライブのクオリティはピカイチ。彼らの持ち味は古川氏の爽快でアグレッシブなギター、そして軽快なリズム、透きとおるキーボードサウンドだ。現在、11月発売に向けてオリジナルアルバムを第2弾準備中。

GAMADELIC

『空牙』のようなギンギンのハード・ロックもやれば、アルバム『Rap a de LIC』のラップやヒップホップ、ハウス、何でもござれの個性派集団GAMADELIC。彼らのサウンドの根底に流れるファンクなビートはライブでこそ真のパワーが発揮される。観客とともにライブをエンジョイする彼らの息吹きに触れるには、この夏のGMライブに来るしかないぞ!

▲『超兄貴』のゲーム音楽担当、葉山氏。

葉山宏治&ブラザーズ

NCSメサイヤのシューティング『超兄貴』。サンプリングを駆使した独特のサウンドで、GMファンの脳天を直撃したのは記憶に新しい。この『超兄貴』のゲーム音楽を担当した葉山宏治氏を中心として、特別にライブ用に編制されたのが、この〝葉山宏治&ブラザーズ〟。4月27日の〝超兄貴怒髪天〟と銘打たれたライブは演奏中にボディビルダーな兄貴たちがステージ上を闊歩するパフォーマンスなどで大好評。その彼らがGMライブに殴り込みだっ。

8月20日出演バンド

S.S.T.BAND

GM界人気ナンバー1の大御所S.S.T.BAND。彼らのタイトでハードなサウンドが大爆発するライブを待つ多くのファン。長い充電期間に終わりを告げ、彼らはその期待にかならず応えてくれる!

ALFH LYRA

ALFH LYRAの前身は1988年より活動を開始した〝アルフ ライラ ワ ライラ〟。その後バンド名をALFH LYRAに変更し、アルバム制作、ライブ活動に本格的に取り組んできた。『ストII』に代表されるハード・ロックを基調としたメロディアスなサウンドのファンは多い。1年ごとにバンドのアレンジ力を駆使した大作アルバムをつくりつづけるこだわり派集団でもある。そして、今回のGMライブはメンバーを変更した新生ALFH LYRAの初ライブでもある。いまからGMライブで何が起きるか楽しみ!

J.D.K.BAND

ヴォーカル・ベース担当の岸本友彦氏を中心として1989年に結成されたJ.D.K.BAND。ライト・スピード級のインストゥルメンタルと岸本氏のハイトーンヴォーカルを活かしたヴォーカル中心のライブを展開する。今回のライブでは新たなメンバー、しかも女性を加えての参加。どんなライブになるのか!?

ヴァーズ安藤の言うとおりだ。採用されたみんな、ごめんなさい。原稿料の発送すぐ始めます。

彼女は人の顔をおぼえられない人であった

 投稿採用者にはイラスト、文章とも500円を差し上げます。本文内イラスト／パディ小暮 らん外まんが／今わ野Q太郎

移植直訴団

担当 読者の味方HASTER

新作が大量に出展された'93年東京おもちゃショーのおかげもあって、最近のPCはとっても元気!! この勢いに乗って、みんなの希望する作品もどんどん移植してもらっちゃおうぜ!!

★PCを語るのに、忘れてはならないのが『R-TYPE』だ。これだけ書けばわかるだろう。そう『R-TYPE LEO』だ! これを完全移植すればアイレムの株も上がること間違いなし!（群馬県・関浩昭）

▶群馬県・隅田かずあさ ●和風がきいてるSTGだ。

●そういえば最近、アーケードからのSTG移植ってほとんどないもんね。SFCだけじゃなく、PCでも『LEO』をだしてくれ～。

★『メタルスレイダーGLORY』移植希望! オリジナルストーリーで、ぜひ作ってくださいよ。兄弟誌GAO!で漫画も連載されているので、みんなで読んで移植を希望しよう。（愛知県・でゅおEX）

●オリジナルストーリーじゃなかったとしても、移植されたら俺は買うぜ!!

★『魔導物語1-2-3』移植希望。秋にはパソコンで続編でるし、ゲームギア版も決定したし。PCエンジンでもだすっきゃないっしょ。（神奈川県・おぷよ）

●そのとおり!! コンパイルにコネ持ってるメーカーさん、ぜひ話をまとめてくださいよ。ネッ!! お願い。

★『ソードワールドPC』このゲーム面白いっす! キャラの組み合わせで何度でも遊べるし。（東京都・悟部めぐむ）

●がんばれ本格派!! というところで今回はおしまい。んじゃ、また!!

◀宮城県・のび彦 ●迎さんの絵がPCで動いたら最高だよね。オリジナルのDCだったらなぁ◎。

▶東京都・高見翔 ●ちょっとエッチ～。

◀北海道・電電 ●ストーリー性のあるSLGは◎だ。

まどうものがたり1-2-3 移植希望!

▲広島県・諸葛 ●元気があるイラストだね。アルルっぽさが出てていいぞ。

格闘ゲーム同盟

〝祝〟『餓狼伝説2』移植!! しかも新システムでの登場決定ときたら、絶対最高の作品になること間違いなしだね。ついでに宣伝させてもらうと、メディアワークスから電撃CD文庫で「餓狼伝説」がでるから、ストーリーを知らない人は ぜひ『2』が発売される前に聞いてくれ。

さあ、『餓狼2』に続くタイトルは何か? 来月からが面白いぞ!!

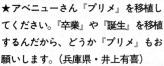
格闘ゲーム移植希望同盟

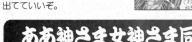
▲青森県・わ ●みんなで広げよう同盟の輪!!

▼千葉県・遠野めぐみ

▲東京都・青空のほる

♥プリメ同盟♥

★アベニューさん『プリメ』を移植してください。『卒業』や『誕生』を移植するんだから、どうか『プリメ』もお願いします。（兵庫県・井上有喜）

●井上!! オリジナルのメーカーが違うぞ。まあ、いいか。多部田さん、そういうことなんでぜひ!!

ああ神さま女神さま同盟

〝女神さま〟人気急上昇!! ってことで突然だけど同盟結成だ。

★バンプレスト参入第1弾がなぜ〝女神さまっ〟じゃないんだぁぁっ!!（埼玉県・足のメガデス）

★みんなの力でPCエンジンに〝べるだんでぃ〟を登場させよう!（香川県・時任太佳志）

◀愛知県・秀ぼー ●同盟者あつまれ～。

▶埼玉県・スクルドの紋章

ホメ殺し道場

担当 くれタコラ

入門の掟

一、ホメ殺し文は、簡単、明瞭、簡潔に
一、ホメる対象はゲーム関係に限る
一、本当の意味でホメてもよしとする
一、師範代の中止要請には従うこと
一、悪口を使ったものは、即破門

うおおお! 作品はいっぱいくるようになったが、パクリ作も多くなった。おまえら、自分で考えてこんか～い!! ふうふう。

★「ホメ殺し道場」は〝新語・流行語〟がいかに短命かを教えてくれるよいコーナーだ。（北海道・矢野大）

●そんなこといわれんでも、ワシが一番よっくわかっとるわい。くやしいから師範代だ。

★『モンスターメーカー』はソフトも冬眠するという事実を教えてくれる。（大阪府・サザンエルフ）

●ふっふっふ、多部田氏もさぞ耳が痛いだろうて。気持ちいい作品につき3段に認定。

★『ストⅡダッシュ』は、1分間という時間の密度の高さを、改めて教えてくれる。（石川県・るるるぺんぎん1号）

●確かに!! いわれてみると改めて実感する内容だ。感心したので師範代に認定。

今月の稽古はここまで!!

ゼロヨンチャンプⅡ
すっげーよ!!
面白すぎるっっ!
師範も男なら
わかりますよね。
このゲームのよさが!

▲東京都・佐藤卓海 ●3段に認定しよう。

免許皆伝作品

『信長』は政治家の闇献金を理解させてくれる。 高知県・らんまファン1号

『ぷよ～』のかけ声は「とどめ」の意味を教えてくれた。 東京都・みと

テーマ ピクニックは楽しいなのまき
とこういうことだそうですが…
ところでどうしてハラがへるのでしょう?
つねづね考えるのですが

爆発!!!! フリートークコーナー

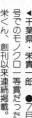
担当 レスラー“ヴァーズ安藤”

いよっしゃぁ！　今月もフリートークは巨大スペースでゴーンといくぜ。あっと、ところで栃木県のＫＥＩくん、北海道の竹本康朗くん、高知県のらんまファン１号くん、ヌーケが遅れていることについては編集担当のマツモト氏に言っといたのでもうちょい待つように。それからみんな、これからは恨み＆抗議のハガキを送る場合、必ず「マツモトへ!!」と大きく書いてくるように!!　頼むぜ。それじゃあ、いつもの言いたい放題タイムに突入してみようか。

★電撃PCはすごすぎる。あの「女神天国」を本当にゲームにしてしまうんだからな。（大阪府・ピオロス王）

●ハッハッハのハッ!!　どうだい、恐れ入ったかい？　これが電Ｐの１ギガボルトパワーなのだ!?

★『天外Ⅱ』は裏技でビジュアルシーンが見れないから、わざわざ最初から始めてビデオに撮ったよ！　すっごい大変でした。（栃木県・渡辺圭）

◀千葉県・栄貴一郎　●７月号でのモノクロ一等賞だった栄くん、創刊以来連続掲載。

▲愛知県・裏切りの信者　●まプー空間で微笑むルージュさま。なるとがイカス。

▲大分県・Ｋ　●『ワル伝Ⅱ』…ぜひやりたいですねぇ。ナムコさんお願いっ♡

●おう!!　岩崎さんが次作の『エメドラ』ではクリアしたら見られるようにするって言ってるぜ。

▲神奈川県・奇行信者　●みんなもプレイすべし。

★僕の家の近くに電撃ハウスというものが少し前までありましたが、何か電Ｐと関係あったんでしょうか？　（高知県・らんまファン１号）

●むっ、気づかれてしまったか！　それは秘密前線基地だったのだ（書いてる自分がマヌケに思える）。今度はヌーケ遅れないようにするからな。

★兄き……、リュウマスターだとか言いながら、春麗に負けたぐらいでリセットするなよ（LV３でさ）。（愛知県・霧丸）

●俺には兄きの気持ちもわかるなぁ……（６月号でペンネーム間違えちまってごめんな）。

▲茨城県・露水竜　●心はすでにはるか中国へ。

★ところで『ムーンライトレディ』というのは、「セーラームーン」の第６話でうさぎがもらったＣＤのタイトルと同じということに気づいた人はどれくらいいたでしょう。（福岡県・Fey）

●関連ネタが３通ほど来てたなぁ。

★ＮＥＣアベニューはとりつかれたように美少女モノをだしますね。もうそろそろひと休みしませんか？　『モンスターメーカー』や『ストライダー飛竜』を早くプレイしたいんです。（滋賀県・傀儡兵）

●オ・レ・モ・ソ・ウ・オ・モ・ウ（電子音声風）。

★近くのゲームショップに行ったところ、私の名前入りHuカードを発見!!　友だちに貸していたはずなのに……。あとで死なす!!　（千葉県・帝釈天）

●そういえば俺も、街で昔友だちに貸した彼女を発見!!　……うう、貸したんじゃなくて乗り換えられたんだった。ふ、古傷が……。

▲岩手県・胡弓　●PC版がどうなるのか楽しみですね。でも泣かないで（笑）。

★６月号の“発売前ソフト人気ランキング”で、普通のソフトは“発売日未定”なのに『アルシャーク』の“発売未定”は悲しすぎる。（岐阜県・我威亜）

●誤植なのか、作意的なのか、真実にはあえて触れないでおこう。

今月の モノクロ一等賞

◀神奈川県・裏切者鯨　●シンプルだけどていねいなんで１位だ!!

★竹井正樹画伯の絵にホレたぜっ！　『同級生』の原画集思わず買っちまったよー！　（静岡県・宇宙英雄課長）

●そうかそうか買ったのか。よかっただろう？　よかったよな。いろんな意味で……。このスケベ。

★『カブキ』の記事で、戦闘の写真を見たら『天外Ⅱ』のときにあった敵のＨＰ表示がなくなっていた。『天外Ⅱ』でヨミを倒せたのはあれがあったからで、なかったら倒す見当がつかずにやめていたと思う。もし『カブキ』にもあんなヤツがでてきたら……。ハドソンに言ってなんとかしてほしい。ヴァーズ安藤さんはどう思う？　（京都府・ねこ）

●鋭い!!　鋭いぞお、キミは。うんうん、本当に鋭い。今はこれしか言えないんだけどね。

★ふっ、俺はプロの賞金稼ぎ……。

●バカタレィ!!　同じ手が何度も通用するか！　退場を命じる。ヌーケもやらん!!

★聞いてください！　我が鳥取県には、なんといまだに洗濯板やモグラ捕り用のワナを売っている店があるのです。ぜひ一度おいでいただいて実物を見ていただきたい！　（鳥取県・豆）

●モグラだってぇ!?　よしわかった。写真に撮って送ってきなさい。ぜひ見てみたいから!!

★探し続けて１年、やっとあの伝説の『麻雀学園』を手に入れた（それもビデオ付き）!!　だが、金がなかったので『ゼロヨンⅠ・Ⅱ』を売ってしまった。うう……（大阪府・半村えおと）

私なんか座って仕事をしてはますとですね
さて何か食うか
気がつくと３～４時間おきに何か食べている。
さて仕事しよ

●毎月現れるなぁ、『麻雀学園』ネタが。でもいろんな葛藤が聞けて楽しいけどね。

▲愛知県・霧丸　●きっと実際にやるヤツが50%はいると思う。

★デジコミ化を希望！　「ちなつのシュート」これっきゃないぜ。あ…、まだ原作完結してないや。「ノンタンといっしょ」でもいいな。（千葉県・本田張1号）

●そういえばこの前、TVを見てたらウゴウゴくんの特集やってたなぁ……。おっと、コーナーが違うってか!!

★突然だけどDUO-Rでセーブしている記録は、電源を入れないと約2週間で消えてしまう。これをなんとかする方法ないの？　（福岡県・LEE）

●DUOとかもそうなんだよね。回避法は『天の声バンク』を使うことだろうね。それか、何日かに1回、1分くらい電源を入れるってとこかな。

★『ラングリッサー光輝の末裔』を〝みつてるのまつえい〟と読む友人S。横山光輝とは関係ないのに……。（宮城県・必殺ストライク）

●いるいる、そういうヤツ。でも横山光輝があのゲームの原画をやってたら……、と想像するとけっこう不気味なものを感じるのは俺だけ？

★デパートに「みかんのしゃぼりんステッキ」を買いにいった（姪へのおみやげ）。包装している間待っていたら、小学生の女の子に「あのお兄ちゃんもセーラームーン買うんかナァ～」と言われた（買うたろか！　ほんまに）。（大阪府・ラヴ久川綾〈サザンエルフ攻め〉）

●うーむ、やっぱセラムンファン連中にはヲタクちゃんが多いことを、その女の子は見抜いているのだろうか？　なあ、ライターの〝ぷう〟くんよ。

★『ストⅡ』のゲームの中ではとてもじゃないけど美少女とはいえない春麗も、少しデフォルメするとけっこういいんですよね。これだけの人気キャラなら春麗が主人公の格闘ゲームもでる!?（香川県・時任太佳志）

●そうだなあ、けっこういいポイントをついてる意見だと思うよ。カプコンで、もう企画が動いてたりして……。

▲埼玉県・坊や哲　●なんとなく気に入った。

▲山形県・M．斉藤　●かわいいぞ!!

★フリートークコーナーがでっかくなった！　それに全部にコメントがついてて、うーんといいです○マル。　（埼玉県・坊や哲）

●おう、そう言ってもらえるとうれしいぜ。これからも、できるだけこのスタイルでいこうと思ってるんでよろしく!!

★DUO、自分用ほしいよう。やっぱしうちに3台くらいほしいよね。CDプレイヤーになるし。いいなあ間さん、VジャンプでDUO当たっちゃって……。あっ勝手に名前だしてすいません。（山梨県・羽田ひとっと）

●貴重な女の子からのハガキだ!!　スリスリしちゃおう。しかし、俺も自分の家用にDUOほしいぜぃ！　……というところで、そろそろ終わりの時間のようだね。来月もノリノリ（ノリちゃんでもノンタンでもないぞ）でいくから、みんなもバシバシお便りを送ってちょうだい。そんじゃね。

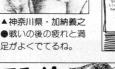
▲福島県・桜桃太郎　●げぼ。

▲神奈川県・加納義之　●戦いの後の疲れと満足がよくでてるね。

▼福島県・中島虎龍　●うーん、中島ちゃん、絵がうまくなったねぇ。

▼愛知県・児玉勝彦　●今月2枚め採用の児玉くん。しかし、このイラストには本名しか書いてなかったけどいいの？　霧丸くん??　しかし、『ドラナイⅢ』早くプレイしたいぜ。

▲東京都・青空のぼる　●めざせ！　常連。

◀広島県・青龍　●バンプレもこれで株を上げる？

真じゅもんがちがいます！

担当　ちぢびんたYAS

6月のおもちゃショーまではスーパー忙しかったけど、ようやく解放されてひと段落。さっぱりした心でみんなの作品を読んでいるところなのだ。ところで慣れか暑さか、ブッとんだ作品がこのところ多いんだよね。ちなみにシモ＆ブラックなネタはいきすぎると絶対採用されないので注意。

失業、楽じゃねーよん
卒業　グラデュエーション
群馬県・雷蛇
㋟たしかに、失業は楽じゃないな。

ドラのんないとビリー
ドラゴンナイトⅢ
埼玉県・ウイニングチケット
㋟雀士の切実な気持ちが伝わってくる。

原子のこたつ
天使の詩Ⅱ　堕天使の選択
神奈川県・奇行信者
㋟一度どんなものか見てみたいぞ。

四天王の戦士2打点叩く
天使の詩Ⅱ　堕天使の選択
岐阜県・我威亜
㋐本当にありそうな表現がウケたぞ。

魔神のめしは脂肪関係だ
高橋名人の新冒険島
千葉県・帝釈天
㋐レベルの高い作品群は小出しにせよ。

孫も蹴ってた
もってけたまご
千葉県・ミミズク
㋐代々受け継がれてきた伝統の…何!?

テレビウォッチャー

担当 サマンサ次郎

前回はお休みしちゃってゴメンナサイ。ドラマ好きのみなさん、「丘の上の向日葵」見てますか～？　なんて、もうそろそろ終わりなんだけど。島田陽子サンは、最初ミスキャストだと思ったけど、あのファンタジーっぽい話の中ではけっこうハマっているなあ、と思っています。さて今回は、たまったおハガキのなかから、特撮モノの話で攻めてみようか！

★やっぱり「ウルトラマン」シリーズのなかでは、「セブン」がいちばんカッチョいいぜ！　ベスト５は、「狙われた街」「ウルトラ警備隊西へ」「ノンマルトの使者」「史上最大の侵略」「超兵器Ｒ１号」かな。（宮城県・鳳ゲン）

●うーん、いいところをついてくれるねえ。お返しに怪獣ベスト５を考えてみた。〝アイアンロックス〞〝パンドン〞〝エレキング〞〝キングジョー〞〝ギエロン星獣〞ってとこでどう？　LDは買うのかな？　幻の第12話が入っていないとは……××××の意気地なし～っ！

★僕は「仮面ライダー１号」の大ファンで、〝ライダーカード〞欲しさに、〝ライダースナック〞を買っては、何十個も近くの公園に捨てていました。今思うともったいなかったなぁ。カードアルバムは２冊しか集められなかったナリ。（大阪府・ザビタン）

●私も１号ビイキ。藤岡弘サンの筋肉美と、ドスのきいた声が良かった。「Ｖ３」もいいけどね。キミの好きなヒーロー（死語）を教えて！

マニア通信

担当 西川ロタマ

やっほぉ～♡　みなさまお元気ですか？　今月もマニ通の時間がやってまいりました★　わたくし司会の西川ロタマでございまぁ～す！　しばらくおつきあいくださいませっ★　え～…、イキナリですケド読者のみなさまのなかでパソコン通信やってる人っているんでしょぉ～か？　タマはね、やってるんですよぉ～（笑）。パソ通にはまってる人がいたらお手紙くださいねぇ～。おもしろいネットがあったら教えてくださぁ～い♡　さてさてこのコーナーも回を重ねるごとに、ありがたいおハガキの量も増えてまいりました。みなさまどうもありがとうございます（ぺこり）。そんなわけで今月は読者のみなさまのおススメを、ドバァ～っと並べて紹介してまいりましょう♡

★山梨県・間ともみさんのおススメは［罪と罰／ドストエフスキー］。**「めちゃくちゃおもしろいぞっ」**
★神奈川県・睦智恵さんのおススメ［東京BABYLON／CLAMP］。**「CLAMP先生の作品はおもしろい!!」**
★埼玉県・坊や哲さんは［麻雀放浪記／阿佐田哲也］がおススメ。**「麻雀野郎は死んでも読め！」**（←あ…熱いッ!!　Byタマ）**★栃木県・ダーク・シュナイダーさんのおススメは**［BASTARD／萩原一至］。**「笑いあり、涙（感動）あり、Ｈあり、女性読者も多いスーパーコミック」**（←くぅ～っ、基本中の基本だけど、好きだから載せちゃうっ！Byタマ）**★千葉県・武藤隆さんは**［GOLDEN LUCKEY／榎本俊二］。**「この４コママンガ、読みおわると気分がとってもハイになる」**
★岩手県・胡弓さん（毎度っ！　Byタマ）のおススメ［ハーメルンのバイオリン弾き／渡辺道明］。**「絵のあの迫力がスゴイです」**（←そんなにマイナーにこだわらなくてもいいデスよぉ～ん！　Byタマ）。

今月はバリバリならべたててみましたケドいかがでしたでしょぉ～かっ！　まだまだイッパイおハガキ載せたいんですケド…。ごめんしてねっ♡　そんじゃまた来月っ！　バイビぃ～♡

YMO 「TECHNODON」を聴いた。高橋氏も細野氏も坂本氏も、現在にあっても音楽界をリードする新鮮な存在であるけれども、YMOはもはや過去のものであることを痛感してしまった。いや、こう言ってしまうと語弊があるかもしれないが、つまり、YMOは過去においてに新しかったわけで、今、それを掘りおこした所で、何ら目新しい所はない。YMOの魅力は一歩前を歩いていた所にあると思う。歩調のそろってしまった今、3人には再び前を歩いて行ってほしいのだが……。
でも、やっぱり尊敬してしまう、この様の3才……。

◀大阪府　いっぽ　あぁ～、あぁ～っ!!もおぅっ!!コンサート激グゥでしたぁ♡　も～、シ♡ア♡ワ♡セ♡っ（笑）。ＹＭＯに関しては、みなさまいろいろな考えをもってらっしゃいますね★　でもイイものはイイということで（笑）。うひひ…♡

◀静岡県　みなづき妖華　「マニアというくらいだから、マイナーなヤツをどんどん載せてください」…ん～、載せたいですねぇ。みなづきさんも、マイナーなおススメ、お願いしますね★　先月号のＦＲにインタビュー載ってましたね（笑）。

CLUSTER　新紀元社 880円
作者は先頃CLAMPから独立した秋山たまよ氏。
ファンタジーが好きな人はぜひ、読んでみて下さい。
キレイな絵も一見の価値ありです。
6月号の胡弓さん、私も聖伝大好きです。

◀北海道　電電　ＣＬＡＭＰファンのかた、多いですねぇ。かくいうわたしもファンなのですが…（笑）。［ＣＬＵＳＴＥＲ］早くつづきが読みたいにゃあ。と、いうわけで、読んだことのない人はぜひ読むようにっ！　電電さんはほかにはどんな本が好きなんですか？

新コーナーをみんなから募集します

読者のみんなから、投稿コーナー大募集！　「こんなコーナーがあればおもしろい、ぜひ参加したい」という提案を受け付けます。集まったアイデアは、とりあえず編集部内で検討したのち、あらためてみんなからの支持を待ちます。とりあえず締切は7月20日まで、そこぬけチャンネル新コーナー係まで。できるだけわかりやすく書いてね。

どうせならピクニックにでも行ってそうなりたいですね…

読者参加RPG「女神天国」参加ハガキ

●キャラの名前
（9文字以内 ペンネームも可）

（ふりがな）

●信じる女神の番号と女神に使って欲しいアイテム番号を書こう（P.81参照）

女神 ［　　］　アイテム ［　　］

●仲間にするプチメガの番号を1つ書こう（P.81参照）

［　　］

●パラメータを決めよう（10ポイントを下の3つにわりふる。P.81参照）

顔 ［　　］　力 ［　　］　まプー ［　　］

●ご意見やイラストを書くべし

ハガキのしめ切りは7月15日（消印有効）

〈キリトリ線〉

郵 便 は が き

おそれいりますが
41円切手を
はってください

東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

編集部

「女神天国 第4話」係行

住 所	〒
氏 名	

ペンネーム			
性 別	男・女	電 話	☎ （ ）
年 齢	歳	学年または職業	

〈キリトリ線〉

天外魔境　風雲カブキ伝
提供／ハドソン

◀あの大ヒットしたRPG『天外魔境』シリーズの外伝。もうこれはやるしかないね。

5名

1552天下大乱
提供／アスク講談社

◀本格派の歴史SLG。自分だけのオリジナル武将を作れるのがいい。初心者でもOKだ。

5名

ブラックホールアサルト
提供／マイクロネット

◀メガドライブから移植のロボット格闘ACT。ストーリーがなかなか渋くていいぞ。

5名

ミスティック・フォーミュラ
提供／マイクロキャビン

◀4人の個性的なキャラが活躍するACT。美しいビジュアルも絶対に見逃せない。

5名

ウィザードリィI・II
提供／ナグザット

◀RPGの王様とも呼べるゲームがPCエンジンにやってきた。こいつはハマるぞ。

5名

卒業～グラデュエーション～
提供／NECアベニュー

◀PCエンジンのオリジナルグラフィックがあり、パソコン版をやった人でも楽しめるぞ。

5名

♪そんなあなたに贈りたい…

PRESENT

『ゼロヨンチャンプII』Tシャツ
提供／メディアリング

5名

◀ソフトについているハガキを送らないともらえない特別品。今回は特別にプレゼント。

ファイティングコマンダーPC
提供／ホリ電機

10名

& 対戦セット

▲▶『ストII'』対応パッド＆ジョイスティックをセットで。

ファイティングスティックPC

『ラングリッサー』下じき
提供／メサイヤ

30名

5名

『パトレイバー』ポスター
提供／リバーヒルソフト

テレカ

各5名

◀人気RPG『天使の詩II』
提供／RIOT

◀劇場版パトレイバー
提供／㈱エイガアル

◀劇場用アニメアキラ
提供／㈱エイガアル

バーチャルシューティング ロックオンセット
提供／セガ

◀場所を選ばず遊べるロックオン。2つセットにしてプレゼント。

3名

応募方法

さて、キミがほしいと思うプレゼントを見つけたら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名１つとアンケートの答えを記入して、電撃ＰＣエンジン編集部に送ってください。今回のしめ切りは７月30日（当日消印有効）です。なお当選者の発表は８月30日発売の本誌10月号にて掲載します。ただし、グッズの当選者は発送に代えさせていただきます。

『スーパーボンバーマン』コレカカード
提供／㈱未来計画

◀5枚セットでプレゼント。

5名

『エルファリア』パズル

10名

『桃太郎』シリーズ ヌイグルミ

3名

◀5種類をセットで。

6月号当選者発表

TVスポーツ・アイスホッケー	Jリーグ グレイテストイレブン	シャーロック・ホームズの探偵講座2	クイズキャラバンカルトQ	CD BATTLE
静岡県　小林義弘	埼玉県　佐藤宣久	神奈川県　吉田雅弘	宮城県　吉井輝昌	群馬県　島尻光一
大阪府　森川達也	愛知県　古木浩也	岐阜県　江口和之	東京都　米田康隆	茨城県　大熊清人
徳島県　山岸美紀	京都府　沢田尚孝	兵庫県　川島宏一	千葉県　中山広和	愛知県　竹内拓
			和歌山県　島村知之	岡山県　高橋丈
			福井県　大西喬	福岡県　岡田桂

イラスト／岩瀬さとみ

特盛 カラーチャンネル

今月から2ページにパワーアップしたカラーチャンネル。これも読者様からの応援のおかげっス。感謝!!

今月の1等賞

◀岩手県　胡弓さん④　今月多かったセラムンネタの中ではピカイチのかわいさ♡　カラートーンの花ビラがアイデア賞モノ！（委）

▲茨城県　あまた忍くん④　男の本能をくすぐるマーズの表情が◎　うしろのうさぎもカワイイ。（タ）

▲東京都　森タマキくん③　違和感を通り越してカイカン♡　でも"雀偵"じゃないよ。（白）

▲千葉県　くみPさん⑥　おおっ、バンプー娘ローザの登場だ。アイレムさん移植してえっ！（き）

▲私的いちおしコーナー▲

◀東京都　どっくんくん⑥　委員会の80パーセントはキミの描くチチに夢中サ。さらにはげめ！（白）

▲愛知県　綾瀬なおとくん①　ハガキは普通の白いものを使ったほうがいいヨ。（タ）

◀北海道　TAKAOさん⑦　なつかしいなぁ。そういえばむかし攻略本を作ったなぁ、どっかで。（白）

▲京都府　ORANGEさん②　相変わらず色彩設計がウマいねエ。今度は全身像にもチャレンジしてネ！（白）

▲東京都　あおばかずとくん①　ていねいで、しかも雀偵♡（白）

▲岡山県　桐生更さん③　惜しくも1等賞にはなれなかったケド、イイ線いってるよ。（タ）

◀東京都　サジェクトHIDEⅢ世くん①　虚空を見つめるリアーナの目がステキ♡幸せそうな2人。（タ）

◀愛知県　リトルプリンセスさん②　今月の努力賞。次は他の4人のキャラもいっしょに描いてみよう。（タ）

◀千葉県　スーパー地球人②　ゴメンね、イラストの返却はできないの。この索紀ちゃんはもらった♪（白）

◀東京都　山野拓くん①　ヒミツの花園ともども、カラーチャンネルもヨロシクね!!（白）

イラスト選考委員会のものども

◆タニシ

主に本州以南の温かい淡水域に生息するみぢかな生き物。破壊力のあるネタと努力を感じさせるネタを好む。魚介類の分際でこのコーナーの担当。

◆白虎かなめ

どうも、エッチな絵でおなじみの白虎です。ていねいなイラスト待ってます。巨乳ネタと『雀偵2・3』ネタにはちょっと弱いです

◆怪奇きうり男

謎の乱入選考委員。対戦格闘モノ以外のアーケードネタもしっかり拾うので、みんなバリバリ送ってくるように。メカなんかもいいぞ。

▲大阪府　ヒマ人くん⑧　RPG向きの作品だよね。この色使いが好きだなあ。（タ）

▲東京都　紅の藤川忍くん④　瞳が印象的。（白）

▲広島県　服部まこさん③　さわやかなタッチがいいね。（タ）

▲神奈川県　HEくん①　硬派なオトコのイラストをもっとくれい。（タ）

▲神奈川県　さいきみんとさん③　今月の破壊力No.1！　張りつけた絵が泣かす。（タ）

▲神奈川県　水無月葵さん①　金属の質感がよくでてますね。絹がちょっとイケイケっぽいぞ。（タ）

◀東京都　紅の藤川忍くん④　とりあえずオリジナルイラストはダメよ。（委）

▲静岡県　みなづき妖華くん②　顔が汚れてたけど素紀はオレの。（白）

▲神奈川県　匿名希望くん③　なかなか気合の入ったCGをアリガトう。いかにも元気！　って感じのユナがかわいくてイイぞ！　これからもがんばれ。（き）

▲兵庫県　浪速野染八くん①　着物姿のユナちゃん。イロっぽいっス。（タ）

▲茨城県　ほにさん①　思わず引っぱりたくなるよーなみつあみが◎（き）

▲東京都　類家こらんさん①　スケバン刑事を思い出したよ。（白）

▲東京都　セーラームーンさん②　ウインクした右目がポイント。（タ）

▲茨城県　あまた忍くん④　やっぱ表情がイイ。体のバランスにも気をつけようね。（タ）

▲長野県　たまみぎ剣士さん①　高校生になった亜美ちゃんかな？（白）

今月の栄螺燦

▲神奈川県　栄螺燦くん⑦　相変わらずの鬼気迫るイラスト。（タ）

▲神奈川県　野田明くん①　これからもディードを描き続けてくれい。（タ）

▶大阪府　ヒマ人くん⑧　1度ハデな色使いの絵も見てみたいな～。（タ）

▲東京都　ACOさん①　茶色の微妙な色がすごくキレイです♬（白）

▲大阪府　那倉公美さん②　わーい。やっぱりまこちゃんだよな。（き）

▲京都府　向唯風進くん①　スプリガンMK－Ⅲも描いて欲しかった。（白）

▲新潟県　YUTAKAくん③　全体のバランスに、やや難アリ。でも、カワイイから許す。！（き）

▼神奈川県　河原由称さん①　ちょっとリアルタイプなレイだね。（タ）

イラストがのっかると…

当コーナーに採用された人には、もれなく5万ヌーケを進呈。さらに、1枚のるごとに1P（大きくのっているものには3P）のランキングポイントが加算される。累積ポイントが20Pになると本誌特製テレカをプレゼントしちゃうぞ。

読者ページのあて先

〒101
東京都千代田区神田神保町
2-22-1 カンナビル
電撃PCエンジン編集部
そこぬけチャンネル
各コーナー係

ラングリッサー
〜光輝の末裔〜
DENGEKI FULL POWER!! SPECIAL
総力特集
運命に泣き宿命に心ふるわす
MDで絶賛されたウワサの波瀾万丈シミュレーションRPGが、この夏PCエンジンに堂々登場!! MD版をプレイしたキミも、初めてのアナタも読んで納得の総力大特集だ!!
メサイヤ／8月6日発売／¥7,900
SLG
SCD専用

ドトウのごとく キミに迫る『ラングリッサー』驚異の3大魅力！

『ラング』が絶賛された理由のひとつは、あのうるし原智志氏により描かれた魅力的なキャラクターだ。とくに人気のあるのが女戦士ナーム。そして主人公レディンのライバル、黒騎士ランスのかっこよさには、キミもシビレルはずだぞ。

戦闘&魔法

第2の魅力は、各ユニットにまで感情移入できる戦闘と魔法だ。豆キャラの肉弾戦や、ダメージを受けたときの悲鳴など、今までのSLGにない斬新な戦闘シーンは必見。

戦い敗れて…

『ラング』は全20面の壮大なファンタジードラマだ。ゲーム中には各キャラクターのセリフがバシバシ挿入され、ドラマチックなストーリーが展開されていく。ドラマを盛り上げるBGMもいいぞ。

STORY ストーリー

はるか伝説の時より、現在に伝わる剣"ラングリッサー"。この剣を持つ者は無限の力を得るという。

欲深き者どもはその剣を求め互いに殺し合い、善なる人々は剣を守るためにその命をかけ、多くの血が流されていった。しかし、"ラングリッサー"も今は秘剣として封じられ、いにしえの英雄の血を引くバルディア王家の手により、悪しき者どもから守られていた。

だが、その堅固な守りもくずれさるときが来た。ダルシス帝国皇帝ディゴスが大軍団を従えて、バルディアに侵攻を開始したのである。その狙いはただひとつ"ラングリッサー"。"ラングリッサー"による、世界制覇の野望にとりつかれたのである。

はるかなる時を越え、呪われた剣が今、解き放たれようとしていた。

クラスチェンジ

キミが決めるキャラの人生!

プレイヤーキャラは全部で10人。ここではバルディア軍の9人を紹介するぞ。10人めのキャラは、MD版をプレイした人は知ってると思うけど、知らない人もだいたい想像はつくハズ? このゲームの魅力は、キャラのレベルアップとクラスチェンジだ。お好みのキャラを強くするRPG風のシステムだから、感情移入しまくりだぞ。とくにナーム、クリス、ジェシカの女性トリオは、積極的に戦闘に参加させてレベルアップに努めないと、あとで苦労するぞ。各クラスでレベル10になるとクラスチェンジできるけど、どのクラスにチェンジさせるかはプレイヤーの自由。でも初めてPC版をプレイする人のために、おすすめクラスも紹介するぞ。一見不利に見えても、じつは……。

◀クラスチェンジの選択画面だ。最初の選択で、キャラの運命が決まってしまうのだ。

ファイター
- ナイト
  - ナイトマスター
  - グランナイト
- ロード
  - キング
  - ハイ・ロード

主人公だけあって、最初からかなり強いぞ。最初のクラスチェンジで、オススメはロードだ。攻撃力はナイトの方が高いけど、ロードは攻防のバランスがとれたクラス。でも、もっと大きな理由が…。

ロード

攻防のバランスがとれたクラス。ヒールやシールドの補助魔法が使える。

このクラスにしては、攻撃力に少し物足りなさがある。バランス重視型かな。

ハイ・ロード

人気No.1(?)のナーム。心情的に最もレベルアップさせたいキャラだ。でも、最初は弱いのがタマにキズ。9人の中では、唯一ドラゴンナイトになれるキャラだけど、ロードがオススメ。

ホークナイト

ナームだけがなれるクラス。防御力に少し不安があるけど、移動力が魅力だ。

レディンのライバル、ランスと同じクラス。攻撃力は高いけど、弓兵が天敵。

ドラゴンナイト

クレリック
- プリースト
  - ハイ・プリースト
  - セイント
- ビショップ
  - アーチメイジ
  - マジックナイト

アイテムのクロスを装備させると〝カタい女〟と化す、レディンのおっかけ少女。僧侶系の彼女はビショップにクラスチェンジさせよう。敵が戦士系だと弱いけど、モンスターにはメチャ強いぞ。

ビショップ

プリーストにくらべると、防御力に不安があるけど、攻撃力はこっちが上。

圧倒的な防御力で身を守り、回復魔法も充実。僧侶系の最強クラス?

ハイ・プリースト

若く見えるけど、実は数百歳のジェシカ。魔導士なので、耐久力に少し不安がある。最初のクラスチェンジは、ビショップ。えっ？と思う人がいるかもしれないけど、先のことを考えると……。

アーチメイジ

MD版にはなかった攻撃魔法メテオが使える唯一のクラス。攻撃力もあるぞ。

攻撃・回復の魔法が両方使える。攻撃力もあり、万能ともいえるクラスだ。

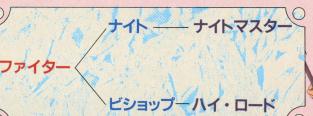
セイント

もとは海賊だっただけあって、水上での移動力・戦闘力が魅力。テイラーのおすすめクラスは、サーペンナイトだ。ただし、陸上では足が遅いので、覚悟するように。

サーペンロード

水上の戦闘なら、最強のクラス。陸上では、移動力に少し難があるけどね。

攻防のバランスにすぐれた騎士系のクラス。弓兵は苦手なので注意。

グランナイト

この3人は、MD版ではあまり活躍の場がなかった悲しい人たち。レディンやナームたちをレベルアップさせるための「敵HP減らし部隊」ではなく、ちゃんと使ってあげてね。オススメは、ナイト。

最初からレベルがMAXなので、クラスチェンジはない。ストーリー上、途中で死んじゃうからね。頼りにしすぎると、他のキャラのレベルが上がらないので、使うのはホドホドにね。

ソードマスター

唯一、ヴォルコフのみのクラス。パラメータはそれほどでもないけど、レベルがMAXだから強い。

隠しクラスもあるぞ!!

MD版には1つだけあった隠しクラスのレンジャー。このPC版には、それを含めて4つの隠しクラスがあるぞ。これは、各キャラの最強クラスだけに、ぜひともクラスアップさせたいね。でも、どのクラスからなれるのかは、まだナイショ。紹介したクラスチェンジ表（MD版とは少し違う）を参考に、あれこれ推理してみよう。

◀隠しクラスになれるかどうかが決まる重要な選択だ。

戦闘システム

キミの力でバルディアに平和を!

戦闘システムは、MD版で不評だった点は改良されているけど、大幅な変更はないぞ。各プレイヤーキャラ(指揮官)は、敵を倒して得たお金を使い、傭兵を8人まで雇える。傭兵は各シナリオで使い捨てという悲しい人生。でも、戦闘シーンでは個性豊かな攻撃を見せてくれて、なかなか楽しいヤツラなのだ。傭兵の行動は初心者でもプレイしやすいように、オートモードが標準装備だ。4種類の指揮命令から選択できるのは、とっても便利。

思考ルーチンはMD版よりも改善されているけど、敵も味方も「お前、何やってんだ?」と思わせる行動がたまにあって笑えるぞ。でも、『ラング』がMDでウケた理由って、案外、傭兵の愛敬のある行動(戦闘シーンも含めて)じゃないかな……。

◀とびかう悲鳴、とび散る兵士が戦闘シーンの最大の魅力。モードはオンにしてプレイしよう。

使うか? 使わぬか? キミの手足となる傭兵たち!!

傭兵は、シナリオクリアによってもらえる金を使って雇うことができる。1面限りの使い捨てだから、傭兵自身はレベルアップしないけど、指揮官のレベルやクラスによって強さは変化(指揮修正という)するぞ。また、雇える種類も指揮官のクラスによって違う。シナリオによっては、傭兵がまったく役たたずになる場合もあるぞ。

◀指揮官が強ければ、傭兵は無理に雇わなくてもいいけどね。

おもなバルディア軍の傭兵

ソルジャー 歩兵

傭兵の基本となる歩兵。弓兵に強く、騎兵に弱い。レディンやナームなどのファイターは、彼らしか雇えない。価格は安いけど、そこそこ強い。

ホースマン 騎兵

攻撃力の高さが魅力。歩兵に強く、弓兵に弱い。とにかく強いけど、森や山では移動力に難がある。水上(浅瀬はOK)を移動することはできない。

ライトエルフ 弓兵

MD版では強すぎた弓兵。このPC版ではバランスよく調整されている。騎兵・飛兵に強く、歩兵に弱い。森の中では、地形効果によって強くなるぞ。

モンク 歩兵

モンスター(とくにスケルトンなどのアンデッド系)には、圧倒的強さを誇る。攻撃力はそれほどでもないが、高い防御力が魅力。あまり使えない?

マーマン 水兵

水上の戦闘ならオマカセ。ただし、陸上では移動力・戦闘力とも、あまり役にたたないのでシナリオによっては買い損ってことになったりする。

グリフォン 飛兵

地形効果はほとんど関係なく、どこでも移動できる。攻撃力も高いけど、天敵の弓兵にとってはカモになってしまうのが難。それに防御力も少し不安。

戦闘シーンの名(?)場面を一部紹介

名(?)場面No.1はやっぱりシナリオ2、3の蛮族・バーバリアンVS無抵抗主義・シビリアン。戦力に圧倒的な差があるのだ。なにしろシビリアンの攻撃力は0!! バーバリアンに捕まったが最後、次々に殺されていく様子は涙なしには見れないぞ。

ホースマンVSスライム

▲シナリオ4の対スライム戦では、ヴォルコフ率いるホースマン部隊が活躍してくれる。といっても、レディンやナームを助けるためのオトリだったりするけど。

シビリアンVSバーバリアン

◀泣き叫ぶシビリアンに、容赦なく襲いかかるバーバリアン。見てると心が痛むぞ。

マーマンVSリザードマン

▶戦う機会が少ない水兵どうし。戦闘力は同じなので、指揮官の強さですべてが決まる。

3すくみの法則って何?

傭兵には、歩兵、弓兵、騎兵などの属性がある。戦闘には、この属性の相性が影響するので、しっかりと頭にたたき込んでおこう。歩兵は弓兵に強く、騎兵に弱い。弓兵は騎兵に強く、歩兵に弱い、という3すくみになっているぞ。また、弓兵は飛兵に強く、僧兵はモンスターに強い、という相性もあるので、苦手な敵ユニットと戦闘することはさけよう。

 イラスト/岩瀬さとみ

強兵もコントロール(指揮)なしには戦えぬ……！

傭兵は指揮官の指揮範囲内で戦わせるようにしよう。指揮範囲内では、指揮官のクラスに応じた指揮修正値（攻撃力と防御力）がプラスされ、戦闘を有利に進めることができるぞ。傭兵への指揮命令をオートにまかせると、たまに指揮範囲外に移動して、敵にボコボコにやられちゃうこともあるので気をつけよう。敵の指揮官に無謀にも立ち向かって全滅、なんてことにならないようにね。オート設定でも、一部手動で動かせることもできるぞ。

◀指揮範囲は青く表示される。なるべくこの範囲内で戦わないと、傭兵の力が出せないぞ。

指揮範囲内

◀範囲内なら、敵の指揮官が相手でも善戦できるのだ。

指揮範囲外

▶範囲外では、指揮官の顔のグラフィックが暗くなるぞ。

傭兵への指揮命令は4種類

各個撃破

とにかく好戦的になり、指揮範囲外に飛び出すこともあるぞ。HPの少ない敵を攻撃するので便利だが、思ったように動いてくれないのだ。手動と併用しながら、使うようにしないと失敗することも。

指揮官集中

オート設定の中では一般的な命令。敵指揮官を集中的に攻撃もしてくれる。でも、オートにすべてまかせると、強い指揮官のみどんどんレベルアップする危険性もあるので十分に注意しよう。

防　御

指揮官に集まり、自分から戦いにいかない。これは、めったに使う機会がないんじゃないかな。でも、あえてあげれば、シナリオ4の対スライム戦。この面は傭兵が盾の役目しかしないからね（笑）。

手　動

まったく自動行動をしないので、自由に傭兵を移動させることができる。傭兵の数が多いときは、少しめんどくさいこともあるけど、やはりこれが基本。傭兵に勝手に動かれては困ることもあるしね。

治療コマンドでHPを回復！

治療コマンドを使うと、指揮官のHPとMPが少し回復するぞ。MD版ではHPだけ回復したのに対し、MPも回復するので、魔法もバンバン使えるようになった。この配慮はウレシイね。また、傭兵は指揮官の隣にいれば、ターン終了時にHPが3ポイント回復する。傷ついた傭兵は早めに回復させよう。

▼HPの少ない傭兵は指揮官の隣に移動させよう。敵のターン終了後に、3ポイント回復するぞ。

▲指揮官のHPが減ったら治療コマンドで回復させよう。1ターン消費するけど死ぬよりマシだぞ。

勝利を呼ぶ！魔法と地形の有効利用

魔法は敵を倒すものではなく、戦闘を有利に進めるものだ。攻撃魔法で敵のHPを減らし、補助魔法のアタックで攻撃力を上げ一気に敵をたたく、という作戦は有効なパターンだ。また、地形効果も有効に活用しよう。指揮官や傭兵の属性によっては、地形効果が大幅に変化したりするぞ。

魔法

▲クリスがソーンの部隊に、防御力UPのシールドをかけたところだ。1ターンのみ有効。

▼シナリオ4の強敵スライムも、地形効果を利用すれば大丈夫。がんばれ、ナームちゃん。

地形

電撃スクランブル

DENGEKI SCRAMBLE……話題の新作の最新情報を満載ッ!!

ファン待望のゴシックホラーACT!!

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻(ロンド)

コナミ/発売日未定/価格未定	
ACT	SCD専用

編集部絶賛の嵐!! かっこよすぎる演出に涙雨!!

▲アッと驚くベヒーモスの突進。下半身の骨がかわいそうでイイ。何も考えず、ただ突っ込んでくるだけのベヒーちゃん。死に方も豪快だ。

男の中の男のゲーム『ドラキュラX』!! 編集部でプレイ中、ギャラリーが続々と現れ、「スゴイ」「カッコイイ」など、賛辞の嵐。かつてのシリーズとは、少し雰囲気が変わっているけど、その怒濤(どとう)の演出やボスの強さにはシビレたぞ。恐ろしいまでにコリまくった、各ステージの演出は必見だ!!

◀背景の美しさや多重スクロールが見もの。でも、プレイしてると見るヒマなし。

▶1面ボスの狼男を倒すと、あわれスッポンポンに。ボスの死に様もコッてるぞ。

オープニングビジュアル初公開!!

オープニングのビジュアルは、セル画を取り込み修正したもの。ドイツ語のナレーションが『ドラキュラ』ぽくていいぞ。このシブいビジュアルに、ファンはナミダしてください。

◀ドラキュラが眠る棺に、無数の亀裂が入って……。

▶やあ、また会えたね。ぼく、ドラキュラちゃんだよ〜ん。どうぞよろしくね!!

いけにえの儀式!!

◀ドラキュラ復活のためにいけにえとなる名もなき少女。

▶「キャア〜ッ!!」という悲鳴には、誰もがビックリするハズ。

ドラキュラ復活!!

グラフィック・システム・演出のすべてが驚異のステージ紹介!!

STAGE0

このゲームのプロローグとなる最初のステージは、なんと死神との対決から始まる。降りしきる雨の中、強風に押されながら戦うのだ。いきなり死神が登場するなんて、ファン心理がわかってますね、コナミさん。

俺の馬を見てくれ!!（開発者談）

開発者入魂のこの馬の動きを見るべし。よほど、馬キチな人が作ったに違いない。

いきなり死神と対決だ!!

▲うおりゃ～っと死神が投げつけるカマに当たると、とっても痛い。

▶とぉりゃ～っと、ムチで攻撃する我らがリヒターくん。強風に押されて、なかなか近づけないぞ。

▲どこで覚えたのか、こんなハデな最後っ屁をカマしてくる死神。この面は死神の顔見せで終わりなんだけど、いきなり死神と戦えるのはウレシイね。

馬の名前募集!!
～めざせ、ペーパーオーナー～

この馬の走りっぷりには、鬼気迫るものがある。いったい、どれほどの容量をこの馬に使ったのか！　そんなわけで、開発者自信作のこの馬の名前を募集します。今年のダービー馬「ウイニングチケット」のようにカッコイイ名前をつけて欄外のあて先まで送ってね。なんか、イイことがあるかもしれないよ。

イカス名前をつけてくれよ!

STAGE1

本格的なアクションは、このステージから始まるぞ。主人公リヒターは、ムチを横にしか振れない（基本だ！）から、SFC版のように「クルクル」や「タラリ」といったムチの応用技は使えないぞ。まさに原点だ!!

▲炎に燃える市街地が舞台だ。熱い男の燃えるACTにふさわしいスタートだね。

▲パリ～ンと窓ガラスが割れて、スケルトンが登場。あまり見かけないタイプの新型スケルトン？

◀なんとなく、FC『ドラキュラII』みたいな街並みだね。色づかいもそっくりです。

◀おお～っ、お懐かしい。業務用では、バフン（？）を投げてきたアナタ。さて、今回の攻撃は……？

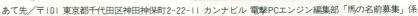
BOSSワイバーン

◀ボスはとにかく動きまくる。「容量が少しでもあるといろんなことをしてくるね」（某事情通・談）。

▶このボスに、オノは必須アイテムだ。ムチではなかなかダメージを与えられないのだ。

◀ワイバーンの吐く炎に、リヒターが直撃。思わずアチチなシーンだね。

あて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11・カンナビル 電撃PCエンジン編集部「馬の名前募集」係

STAGE2

2面は、第1作でシモンが攻略したドラキュラ城内部とほぼ同じ構成になっている。BGM「Vampire Killer」には懐かしさで涙が出るぞ。"デジャブー"な演出がたまりません。

◀おなじみの半魚人。正面から見た顔がマヌケ♡

▶FC版では、ここに連射アイテムが……。

ベヒーモスの突進!!

▲後方から迫るベヒーモス。ロウソクのアイテムもなるべく取っていくべし。

BOSS狼男

▲動きの速さがターボしてる狼男。動きを見切らないとツライぞ。

◀まわる!! 飛ぶ!! ハネる!! ムチを当てて、動きを止めるしかない。

▲あっ、なんかタメてます。このポーズをしたら、よける準備をしよう。

◀ちなみにボスの技の名前は『ドラキュラX』のものではありません。

悪魔城ワイワイすぺしゃる ぼくってリヒターくん

①バク宙ができる

リヒターはFC版同様、ムチを横にしか振れない。そのかわり、ジャンプボタンを連打すると、バク宙ができるぞ。これによって、ヒット&アウェイで、敵を攻撃しやすくなっているのだ。

②アイテムの取り直しができる

武器アイテムは取り直しができるので、アイテムの出現場所を覚える必要がなくなった。今まではいらないアイテムを取ると涙だっただけに、いい改良点だね。

武器アイテム

武器アイテムは、⑪ボタン+上で使用する。連射アイテムはなくなり、♡の数が多いと、連射できるようになるのだ。使いすぎに注意。

オノ

斜め上に発射される。1面ボスでこれがないととても苦労するぞ。狙いは少しつけにくいけどね。

聖水

地をはうように進むのが、やけにカッコイイ。使いどころは結構あるので、重宝するぞ。

短剣

♡の数が多いと、狂ったように連射するぞ。武器アイテムの中では最もカッコイイのだ。

クロス

ボス戦でとくに使用頻度の高いのがコレ。射程距離が少し短くなった気もする。

魔法の書

全滅アイテムのロザリオと同じ効力。クルクル回転するグラフィックは見ものだぞ。

セレクトボタンで必殺技!

ハートを10個消費(アイテムによって消費量は違うみたい)するものの、敵に大きなダメージを与えるぞ。ボスに対しては、あまり効果がないみたいだけど。

短剣
◀短剣を超連射するぞ。ハデで強そう!!

クロス
▶敵が全滅する。画面エフェクトがイカス!!

STAGE3

3面は各ステージ（エリア）に見どころが満載しているぞ。ステンドグラスを背景に（多重スクロールするぞ）、スケルトンが襲ってきたり、アレを思い出すロウソク面など、プレイヤーの目を飽きさせない展開の続出!! ボスの強さには、悲鳴をあげるかも。

◀一匹一匹、相手にしてたら、体がもたないぞ。無限に出現してくるのだ。

▶武器アイテムを盗んでいくヤツがいるぞ。ここで盗まれると…、それはヒミツ。

◀これぞキング・オブ・お肉。体力が全回復するステキなお肉なのだ。

コレは………？

▲シーソーで遊べるサブゲーム？

中ボス・スケルトン登場!!

◀近づこうとすると、骨を投げてきたり、殴りかかってきたりするぞ。動きはガイコツらしく、少しカクカクしてて、ミョーな味を出してるのだ。

▶このスケルトンを倒さない限り、扉の鍵は開かない。飛びかかってくるから、追いつめられるな。

BOSSミノタウロス

恐るべし！驚異のパワー!!

◀オノで殴られると、思わず「イテッ」と叫んでしまうハズ。

▶このゲームのボスは、倒したあとに何か最後っ屁攻撃をしかけてくる。ミノタウロスは、コレだ。この最後の一撃は、ダメージがデカイので、くらわないように。

◀ミノタウロスの吐く息に触れると、石化して一瞬動けなくなるぞ。

◀ライフが減ると、突進してくるぞ。

▶壁にメリこんでしまうマヌケなミノくん。足をバタバタさせるのが笑えるぞ。

4コマ格闘劇場　出たな！悪魔城ワールド　ぼくって格闘モンスターくん

謎のステージをダイジェストで一気

さて、このページで紹介するのは、秘密のステージだ。FC『悪魔城伝説』のように、分岐があるんだけど、どこから行くことができるのかは謎。ひょっとしたら、プレイヤーによっては、見ることができなかったりするかもしれないぞ。

㊙STAGE PART1

『悪魔城伝説』の水没都市面や業務用のラストの橋（コウモリが強敵だった）を思い出すステージだ。いつものダークなグラフィックとは違って、やけにサワヤカな青空が青春してるね。多重スクロールがキレイだぞ。

▲空をフワフワお散歩してるガーゴイルくん。リヒターも空を飛べたら楽なのにね。落ちたら、死!!

◀お約束のように、橋がくずれる。おっと、アブネ～。

▲なんとなく、落ちそうな気がしたんだよなぁ～。といってももう遅いよ、リヒターくん。

◀う～ん、なんかあるような気もするけど、なんにもないかもしれない。さて、どっち？

不思議の国のボスキャラくん

3段変化のAくん（仮名）

▲バラバラのパーツが合体するボスの登場シーンだ。なかなか見せてくれますね。

◀なんですか？ この肉ダンゴは……。

▲攻撃すると、痛がって顔を隠しちゃうのだ。姿はゲロいけど、カワイイ。

◀画面端に追いつめて、炎をゴ～ッ!! ホントにアンタって、イケズなんだから。

豪華な声優陣も堂々決定したぞ

ビジュアルシーンやゲーム中でも、バンバンしゃべりまくる、声優のみなさんがついに決定!!

◀声優のみなさんが勢ぞろい。オープニングのナレーションを担当した謎のドイツ人さんはいません。あしからず。

リヒター・ベルモンド

堀川　仁さん

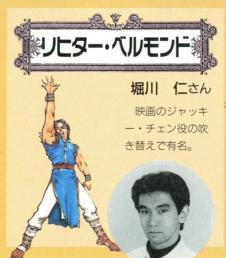
映画のジャッキー・チェン役の吹き替えで有名。

ドラキュラ伯爵

石丸　博也さん

舞台での活動を中心に、TVCMなどで活躍中。

にぶっこぬき大公開!!

いらっしゃい

三つ目のガイコツBくん（仮名）

◀なんとなく『悪魔城伝説』の死神（第2形態）を思いだしてしまった。プレイしてるとよくわからないけど、よく見ると顔がユラユラと動いているのだ。コッてますね〜。

目玉オバケのCくん（仮名）

▶やぁ、みんな。僕のパッチリお目々は100万ドルの瞳っていわれてるんだよ。どう？キレイだろ。3方向弾をよけて、攻撃しようね。最後にイイもの、見せてあげるよ♡

◀僕は攻撃する前に、何をするか教えてあげるよ。僕のサインをしっかり見てね。

▶熱いぜ、熱いぜ、熱くて死ぬぜェ〜ッ!! 某ACTからの名セリフでした。

突然ですが

早坂さん直筆 これがゲームマニュアルだ!!

コナミ広報・早坂さん直筆のゲームマニュアル（といっても、サンプル版のものだけど）を大公開!! 笑ってはいけません。これでもマジメに……ウププ。

㊙STAGE PART2

ダークな沼地が舞台の暗雲たちこめるステージだ。『ドラキュラ』シリーズはホントに夜がにあうネ。

▲ズブズブと沈む沼地のステージ。上のロウソクから出たアイテムも沈んじゃう。

▶首の中を火の玉が通って、発射される。ここまでリアルにする？

▲鉄球を上下する歯車も回る。目立たないとこまで、動きまくるぞ。

アネット

本田　あつ子さん

マクドナルドや朝日新聞などのTVCMのナレーションで活躍中。

マリア

鉄炮塚　葉子さん

「丸出だめ夫」のだめ夫役など幅広く活躍中の鉄炮塚さん。

テラ

村田　博美さん

『剛Q超児イッキマン』のラサラス役などを担当した。

イリス

安田　亜紀江さん

「とんがり帽子のメモル」のマリエル役などで活躍中。

WRITER'S ROOM

プレイ中にはほとんど気がつかないところまで、コリにコッた演出がスゴイ。リヒターの操作性もいいし、男なら買い!!（タム）

<ruby>セーラー戦士が活躍するDCだぞ!</ruby>

（DC：デジタルコミック）

美少女戦士セーラームーン

バンプレスト／発売日未定／価格未定	DC	SCD専用

どこよりも早い! 超最新スペシャル情報をキミに!!

発表以来、話題独占の『セーラームーン』。いままでゲーム内容が秘密のベールに包まれていたけど、ついにその核心に迫る情報をキャッチしたぞ！　ゲームの基本になるシステムは、５人のセーラー戦士の中からお気に入りのキャラを選んでプレイできる方向で開発が進んでいるみたい。各キャラに固定ファンがいるだけに、これはとびっきりうれしいシステムだよね。そして、いちばん気になるストーリーは、本誌の予想がズバリ的中！　一度滅んでしまったダーク・キングダムが復活し、目的はまだ不明だけど再びセーラー戦士たちと戦うことになるのだ。敵には、PCオリジナルのボスキャラも登場するぞ！　なんとデザインは原作者の武内直子先生が担当しているのだ。どうやら、すでにボスキャラのデザインはアップしているらしいぞ。続報を待て！

▶大好評放映中の「セーラームーンR」のワンシーンだぞ。

応援よろしくネ♡

▲本当に５人のセーラー戦士は、強くて、きれいで、おまけにカワイイよね♡

またまた超最新ムックで愛をみがけっ!!

TVアニメの「セーラームーンR」と講談社の月刊「なかよし」に連載中の「セーラームーン」は、あいかわらず人気絶好調!!　あまりの人気の高さに、いろんなキャラクターグッズが日本をにぎわしているのだ。かわいいセーラー戦士のぬいぐるみをはじめ、カードゲーム、文具セット、CDなどなど、本当にたくさんのグッズがあるんだ。右で紹介しているのは、その中でもいまいちばんホットな２アイテムだぞ！

アニメブックス

◀大好評発売中の、なかよしアニメブックス最新刊。TVアニメの第34回～第36回放映分を収録したものだ。定価は600円。（講談社）

LD

◀6／25に発売されたばかりの、TVアニメの第9話～第12話を収録したLD第3巻。火野レイが初登場のお話だぞ。（東映ビデオ株式会社）

CHARACTER FILE 2 水野亜美

キャラクターファイル

とってもマジメで、マイペースな性格の水野亜美。スッゴクお勉強が大好きで、いつも参考書を片手に持っているイメージがあるよね。塾に通う忙しいスケジュールをぬっては、セーラーマーキュリーに変身して愛と正義のために戦っているのだ。５人のメンバーの中ではあまり目立つ存在じゃないんだけど、人気ではダントツのナンバーワン！　控えめでときおり見せる100万ドルの笑顔が人気の秘密かな。敵との戦闘のときは作戦を立てたり、問題点を見つけ状況を分析して、リーダーシップをとったりする頼りになる女の子なんだ。根がマジメだから、メンバーの誰かがオイタをすると、「そんなことしちゃダメ！」みたいなスルドイつっこみをするコワイ一面も。

スペシャルアイテム

▲セーラーマーキュリー専用アイテムのスコープでは、相手の弱点を探ることができるのだ。

水でもかぶって反省しなさい

セーラーマーキュリーの必殺技!!

セーラーマーキュリーの必殺技は、直接相手にダメージを与える攻撃的なモノじゃなくて、敵の足を止めるバックアップ的な技なんだ。必殺技の名前は「シャボン・スプレー」だぞ。

特別教室 〜亜美編〜

亜美ちゃんの好きな食べ物は、サンドイッチなどのパン食。TVアニメを見ていると、お弁当はいつもサンドイッチだったのに気づいたかな？　亜美ちゃんファンは、これから注意して見てみよう！

▲サンドイッチだと片手で食べられるから、パソコンを使いながら食事ができて合理的な亜美ちゃんにはピッタリだね。

WRITER'S ROOM

今回の亜美ちゃん特集は、いかがでしたか？　次号ではオイラの好きなレイちゃんをドーンと見せちゃうぞ！　（さとちー）

宿敵グリフォンと、デジコミで決戦！

機動警察パトレイバー グリフォン篇

PATLABOR ON SUPER CD-ROM²

リバーヒルソフト／9月30日発売／¥7,200	DC	SCD専用

ハイクオリティなオープニングビジュアルを大公開!!

発売が待ちどおしい、PC版『パトレイバー』。今回はオープニングビジュアルの中から、ナイスなシーンをイッキに見せちゃうぞ！　オープニングのBGMには、TV版の主題歌「そのままの君でいて」が流れるのだ!!

◀出動するイングラムの勇姿。活躍に期待だ！

警視庁特車2課 パトロールレイバー隊

▲はみだし者か、エリート集団か。急増するレイバー犯罪に立ち向かう、正義のお巡りさんだ。

イングラム起動

◀こういうシークエンスの、リアルな雰囲気がうれしいね。

VS

シャフトエンタープライズのこりない面々

▲シュミに生きる人、内海課長率いるシャフトエンタープライズジャパン企画7課。イングラムの操縦プログラムを狙って、陰謀をめぐらせる。

"黒いレイバー" グリフォン

『グリフォン篇』のみどころ

かつてイングラムと死闘を繰り広げた、謎のレイバー(グリフォン)が再び活動を開始。最新鋭機ピースメイカーをも撃破したグリフォンに、イングラムは対抗できるのか!? 決戦を前にした各キャラたちの、心理的な動きなども見逃せない。

さらに進化したシステムで、『パトレイバー』の世界を体験

コマンド選択で進行

OVA版のシャフト編をもとにしたストーリーは、キミが主人公の野明となって行動することで進行していく。シナリオには、PC版オリジナル部分を加えることで、『パトレイバー』の世界をよく知らない人でも、ちゃんと楽しめるようにフォローしてあるぞ。

▲リバーヒルの前作『トップをねらえ！』よりも、アドベンチャー性の強いシナリオになっている。

迫力のフルアニメーションが展開

シナリオを進めていくと、アニメウインドウが開いて、アニメーションによるビジュアルシーンが見られる。クライマックスでは、このウインドウなどの画面構成が演出にあわせて変化する、"アクティブ・ウインドウ・システム"によって、ストーリーをさらに盛り上げている。

◀アニメのクオリティは『トップ～』で実証ずみだ。

アニメウインドウがOPEN!

▲▶シナリオブロックの止め絵の上に、こんな感じでウインドウが開いて、アニメーションするのだ。

▲ハデなメカアクションだけじゃなく、キャラの微妙な表情だって、アニメならではだ。

大好評おまけモードも、ますます充実!

メニューは7種類

もはやおなじみのおまけモードも、PCならではのお楽しみのひとつ。ここに紹介したほかにも、デジコミ本編のフルアニメが見られる「ダイジェスト」や、PCのおまけ用に特別に作られた「予告編集」、「ボイス・フロム・ヘッドギア」など、中身はギッシリだ。

◀レイバー同士の対戦ゲームもあるぞ。技の1号VS力の2号だ！

自慢のレイバーを紹介!

グリフォン篇に登場するレイバーを、各機体になじみ深いキャラが紹介してくれるコーナー。紹介者の解説にあわせて、カッコいいメカのグラフィックやアニメが表示されるぞ。キミのお気に入りのレイバーは出てくるかな？

◀イングラム1号機は、もちろん野明が紹介。

ファンにはたまらない声優さんコーナー!

『パトレイバー』の魅力的なキャラクターの声を演じている声優さんたちの自己紹介だ。アニメ版とおんなじ豪華キャストの、ホンネが聞けちゃうチャンスだぞ！

◀声優さんの顔写真も、ごらんのとおりキレイな取り込みで表示される。

豪華なキャストが自己紹介!

▲富永み一なさんは、エンディング曲の「マイペース～My Way My Pace～」も歌ってるぞ。

のあとあすまの特車2課放送局

特車2課イメージアップ作戦のひとつとして始まった、野明と遊馬のDJによる楽しいラジオ番組…という設定でおくるバラエティコーナー。音楽が聞けたり、ゲスト出演者の乱入があったりと、何が飛び出すかわからない、CDならではのスペシャル企画だ。

◀画面はこんな感じの止め絵のままだけど、音声で十分楽しめるぞ。

WRITER'S ROOM

やっぱグリフォンはカッコイーっす。グリフォン篇ではほとんどやられ役だけど、ピースメイカーもイイっす！（ぽん☆）

怪獣王ゴジラがPCに上陸

ゴジラ 爆闘烈伝

東宝／12月発売予定／¥8,800（予）	ACT	SCD専用

マニア感涙! 怪獣格闘バトルACT!!

アンギャーオツ

世界に誇る最強のモンスター、ゴジラが対戦型格闘バトルACTとしてPCに登場!! 各怪獣のリアルなデザインや、対戦時の背景は、映画公開当時のものとまったく同じだぞ。しかも、効果音は「ゴジラVSモスラ」の特撮スタッフが担当。全16体の怪獣や兵器との対戦には、燃えることまちがいなしだ!!

必殺の放射能!!

◀ゴジラはもちろん、必殺の放射能を吐くことができるぞ。かっこいい～!!

VS メガロ

▲背景をじっくり見ると、ジェットジャガーとチタノザウルスが戦っているのだ。このこだわりはスゴイぞ。プレイする前に映画を見ておくと、もっと楽しめるのだ。

VS バトラ

▼今年の正月に公開された「ゴジラVSモスラ」に登場したバトラ。映画と同じように、幼体と成体の2タイプと戦うことができるぞ。モスラがいないのは残念だけどね。

あの対決が、今甦る!!

VS アンギラス

◀アンギラスとの対決は、映画と同じ大阪城決戦だ!!

VS メカキングギドラ

▶やけにゴテゴテしたメカキングギドラ。ちょっとデブったフォルムもそのままだ。

映画で対戦当時のフォルムを再現

ゴジラのフォルムは、対戦怪獣にあわせて映画公開当時のデザインをリアルに再現しているぞ。これこそマニアには涙もののこだわりの美学。時代とともに変化してきた9タイプのゴジラが登場するのだ。そのほか怪獣16体、背景画面も選べるし、2人プレイもOKだから、マニアどうし盛り上がるぞ!

VS アンギラス　VS バトラ

▶第2作めのゴジラ。顔のデザインは、今と違うね。

◀これが最新作のゴジラ。りりしい男の顔だ(?)。

映画も来年公開

ファンタジー・シミュレーションRPG

SWORD MASTER
ソード・マスター

ライトスタッフ／秋発売予定／価格未定	SLG	SCD専用

多彩なシステムのシミュレーションバトルで敵を撃破!!

復活した暗黒王バルガスとの戦いを中心に、多くのキャラクターが登場するシミュレーションRPG『ソード・マスター』。シミュレーションタイプの戦闘では、使える魔法も白・黒・忍術、そしてモンスターを味方にする召喚魔法と、豊富にそろっている。また、それぞれ個性的なクラスをもつキャラクターたちは、レベルアップによって、より上級のクラスへチェンジしていくなど、楽しみは多い。

▲各キャラごとに、オート戦闘をオン・オフできるなど、細かいところまで気を配ってある。

▼動かしたいキャラを指定すれば、移動や攻撃のできる範囲を、わかりやすく表示してくれる。

攻撃はアニメーションするぞ!

▲1VS1だけでなく、複数の味方キャラが戦闘に参加する場合だってあるぞ。

RPGとしての魅力も、もちろんバッチリだ!!

主人公アクスは、28歳とやや高めの年齢で、落ち着いた性格だが、魔族の血をひいているためか戦いの際には冷酷な一面も見せる、というシブい設定。ストーリー展開も、ハードボイルド風のノリでシビれさせてくれる。マップ上でのイベントや、ダンジョンなど、RPGの要素も盛りだくさんなのだ。

◀少女アルセアとアクスが出会ったことから、物語が始まる。

◀大胆な行動、細心の気配り、そして冷静な性格。魅力いっぱいの主人公だ。

▲傷を負っているアルセアに付き添って、王宮へ向かったアクス。そこで暗黒王バルガスの復活を知った彼は、討伐の旅に志願する。

▶気丈で心優しい18歳の少女。パーティのメンバーとして戦闘に加わることはないが、ストーリー上重要な役割をもつヒロイン。

ビジュアルシーンもいっぱい

イベントを盛り上げるビジュアルシーンも、はやりのアニメ系とはひと味違ったグラフィックで、シリアスな雰囲気になっている。

▲モンスターを相手に苦戦する騎士。最初の戦闘の前にはいるビジュアルだ。

共に戦う仲間は最大23人!

シナリオが進行するごとに、仲間が増える。キャラごとにエピソードがあるので、感情移入しやすいのだ。

◀王宮では、セスカのほかに、騎士と戦士の2人も仲間になるぞ。

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

げんちょうひし

光栄／9月発売予定／¥11,800	SLG	SCD専用／MB

ユーラシア大陸統一をめざせ!!

モンゴル高原を統一し、世界中に名を馳せたチンギス・ハーンの生涯を題材にした戦略SLGが登場するぞ。ゲームシナリオは、モンゴル高原が舞台のモンゴル編、ユーラシア全土の統一を目指す世界編の2種類だ。このゲームでは領土を広げるうえで必要な人事システムとして、妃に子供を産ませるオルドを採用。ほかのSLGとは違って、ちょっとエッチな雰囲気が魅力だぞ。また、世界編では各国の戦闘部隊がユニークだ。インドは象兵、日本は武士、西欧は騎士など、その国の特徴を生かした部隊が設定され、多彩な戦術と攻撃を駆使して戦うことができるぞ。このPC版は、モンゴル編で4カ国、世界編では6カ国の中から自国を選ぶことができ、対戦プレイも可能。SLGファンならずとも、楽しめるぞ。

▲世界編では、ユーラシア大陸全土が舞台だ。日本を選択することもできるけど、やはり最初はモンゴル帝国（元）を選びたい。

▼インドの象兵がデカイけどカワイイね。戦闘部隊は、様々な組み合わせができるぞ。モンゴル帝国は、モンゴル騎兵中心で戦え。

後継者をつくるオルドが魅力♡

プレイヤーは親族を増やすために、妃と一夜を共にして子供を産ませる。この「英雄色を好む」システムが、オルドだ。相手の妃に応じた口説き方をしないとフられちゃったりするので、駆け引きが重要だぞ。お世辞を言ったり、瞳をじ～っと見つめたりして、妃をその気にさせるのだ。会話のシーンでは、音声でセリフをしゃべってくれるぞ。

▲妃をその気にさせるため、贈り物をプレゼント。

▲妃との駆け引きが成功すると、こんなシーンが…。

※「セーブくん」付き価格は¥13,800です。

ボンバーマン'94

ハドソン／発売日未定／価格未定	ACT	Huカード

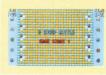
あの熱血爆弾野郎が帰ってくる！

対戦ACTの名作『ボンバーマン』が、さらにパワーアップ！今回は、シリーズ初の乗り物も登場。さらに新しい仕掛けも満載しているぞ。詳しい内容はまだわからないけど、期待大のゲームだね。

◀矢印のところでボムを蹴ると、曲がって進むぞ。

▲この動物に乗ると、ダッシュできる。

夏の定番、キャラバンソフトはこれだ!!

今年のハドソン・キャラバンは、なんとハイビジョン対応、10人対戦の『ボンバーマン』だ。どんなゲームになるのか楽しみ。

◀5対5の2グループでも対戦できるぞ。

▶10人バトルロイヤルの対戦画面だ。

機装ルーガ

工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定 | SLG | SCD専用

ファンタジー世界を舞台にしたシナリオSLG!!

工画堂から、あの『スーパーシュヴァルツシルト』の流れをくむシナリオSLGの最新作が登場！　頭脳的なゲーム性のSLGに、さらにRPG並みのストーリー性を持たせる工画堂独自のこのジャンルに、ファンタジーという新しい要素が加わったぞ。しかも、単なる中世風の世界ではなく、メカ物の要素もある欲ばりなデキだ。

◀太古の遺跡を守ってきたガーディアンの部族と、西の大国ハイエルン帝国との戦い。

▶戦闘を開始すると、敵味方とも周囲のユニット全てが戦闘に参加する。

◀主人公ヴァイス。古代文明の遺産を守るクメス族の族長の息子。

▶ハイエルン帝国に追われる謎の少女エレナ。古代文明と何か関係が…？

武器製造がポイント

このゲームの戦略のキメ手は、自軍の持つ技術力と鉱石数を使って、装備する武器や防具を自由に製造するシステムにある。技術力と鉱石数の組み合わせ方しだいで、そこそこの強さの武器を大量生産したり、超強力な武器を1つだけ、なんてことも出来るのだ。

▲戦況をよく見て、ムダのない装備を作ることが出来れば、戦いがグッと有利になる。

シルフィア

トンキンハウス／発売日未定／価格未定 | STG | SCD専用

美少女が主人公の正統派STG!!

精霊の力を授かって甦った美少女シルフィアが、冥界の王ハデスの率いるモンスター軍団を相手に戦う、スピード感抜群のSTG。

◀火・水・風・土、4つの精霊の属性をもつショットを使い分けるのだ。

▶ハデスに戦いを挑み、力つきたシルフィアは、神々の力で復活した。

▲サンプリング音源による、迫力のあるBGMや効果音が、ハードなステージを盛りあげる。

敵は神話のモンスター！

◀3ステージの中ボス、クラーケンが、雄たけびをあげて迫る。

パック・イン・ビデオ／9月発売予定／¥7,800	SLG	SCD専用

かわいい女の子たちをコーチせよ!!

5人の少女を近未来の格闘技“フルメタルバトル”の世界大会で優勝チームにするのが目的のこのゲーム。ハデな演出の格闘シーンもあって、ただの『育てゲー』とはチョット違うぞ！

◀ライバル登場！って感じのシーン。熱血なストーリー展開もあるのだ。

◀もう何もいう必要がないイベント画面。グッドだね！

▶女の子のごキゲンは、練習の内容しだいでコロコロ変化するぞ。

声優陣もバッチリ!!

キミがコーチする女の子の声には、『ロードス島戦記』のディードリットを演じた冬馬由美さんや、『魔物ハンター妖子』の久川綾さんなど、PCユーザーにもおなじみの人気声優が出演！　もちろん、ほかの女の子やライバルたちも、カワイイ声でしゃべってくれるぞ！

▲桜小路香役の久川綾さん。

秘密の花園

徳間書店インターメディア／10月発売予定／価格未定	AVG	SCD専用

推理サスペンスAVG!!

学園を舞台に殺人事件の謎を追う、パソコンからの移植AVG。プレイヤーは学園の生徒となって、3日間の期限内に犯人を探しださなければならないのだ。捜査のときには、3人のパートナーから1人を選んで行動を共にするんだけど、パートナーによって得られる情報が違うのだ。エンディングも捜査内容によって変化する、マルチな展開になっているぞ！

▲私立探偵の須藤姫香さん。事件の捜査のため、学園に潜入する。落ち着いた大人の女性。

▲パートナーの1人、都筑伊万里ちゃん。殺人事件の被害者の妹なのだ。

原画を特別公開!

◀原画は、今や人気うなぎ昇りのうるし原智志さん。『ラングリッサー』でおなじみだね。

▶上の原画からつくられたPC版の画面。こんな美少女がたくさん登場するのだ！

ただいま勇者募集中

ヒューマン／発売日未定／価格未定	ETC	SCD専用

サイコロ振って、みんなでRPG！

4人まで遊べるRPG風ボードゲーム。順番にサイコロを振って進むたびに、いろんなイベントが起こって楽しませてくれるぞ。人民の名声を集めて、王位につくために、協力や対決しながらボスを倒そう！

◀怪物から街を解放し、仲間を雇って戦うのだ。

◀▲移動がおわると、イベントのほかにもこんなメッセージがでる。種類も多くて何度も笑えるぞ。

ユカイなメッセージに思わず

人面魚をくわえたのら猫に追いかけられて、裸足で逃げていく変なおばさんを見た。

▲謎の人物登場の巻。こんな無意味なギャグから、うれしいイベントまで、いろんなことが起きるのだ。

▼これもゲームの展開には関係のないメッセージ。グルメネタは数が多いので、全部見るのは大変かも？

うーん。このおばけ茸の炭火焼きは高貴な香りが素晴らしい！シャキシャキした歯ごたえがまたよい！

ダンジョンへGO!

RPGにはつきものの迷宮ももちろんアリ。選んだ扉の向こうに待つものは、果たして財宝かモンスターか!?

◀扉を選択すれば自動的に移動。さて、ここでは何が起きるのかな？

麻雀クリニック

ナグザット／発売日未定／価格未定	ETC	SCD専用

病院の珍事件を、麻雀で解決するのだ！

キミは『麻雀クリニック』の院長さん。看護婦さんや患者さんなど、15人のカワイイ女の子を相手に麻雀をしながら、病院内で起こるさまざまな問題を解決していくという、AVG形式の麻雀ゲームだ。アーケード版をアレンジした移植作だぞ。

◀幽霊さわぎに下着泥棒と、いろんな問題がキミのもとに持ち込まれる。

女の子と遭遇♡

◀病院内のあちこちにいる女の子から、情報を集めるのだ。

麻雀で勝負!

▶勝負に勝てば、女の子との会話に突入できるのだ！

うまく会話すれば…

◀会話シーンでは、選択した行動によって、女の子の反応が違ってくるぞ。さあ、どーする？

ほら、このと一り♡

看護婦詰所
かすみ：
男なんて、しょせんはこれが、お目当てなんですよぉ。

▶うまく選択すれば、女の子によってはこんなグラフィックが…。男なら全部見るまでがんばるしかない！

もってけたまご

ナグザット／発売日未定／¥6,400 | ACT | SCD専用

ライバルを蹴散らして、タマゴを集めろ!

画面中に散らばるタマゴを集め、ヒヨコをかえして得点を競う。マルチプレイACT。ヒヨコの数だけじゃ勝てないところが、おもしろさのポイント！

▲4人まで同時参加可能。ひたすらタマゴを集めるか、妨害に徹するか？ 対戦が熱い！

ためて…

▲ボタンを押し続けて、気合いをためれば…。

ダッシュキック!

▲文字どおり、ライバルを蹴散らせるのだ！

おじゃまブロック

▲巣への道をふさいで、ヒヨコを横取りだ！

火の鳥だ!

▲アイテムで無敵！ 近づくヤツは黒コゲだ！

おじゃまキャラも楽しいぞ!

いきなり出現して、ゲームをひっかきまわすおじゃまキャラたち。こいつらは、タマゴから突然変異で生まれると、周囲を混乱の渦に巻き込んで去っていくのだ。

ボンビー

▲通ったあとにおじゃまブロックを置きまくる。

グラサン

▲生まれたときからグレている暴走ヒヨコ。

麻雀オンザビーチ

NECアベニュー／8月発売予定／価格未定 | ETC | SCD専用

いとしの静香ちゃんを追跡だ!

ハワイの街を舞台に、女の子との麻雀勝負を勝ち抜きながら、静香ちゃんを追いかける"追跡モード"と、20人の女の子と自由に対戦できる"フリーモード"で、もーウハウハだっ！

◀マップ上を移動して、止まったところで女の子が出現!!

▶上がった役の分だけ移動できるぞ。

◀あの遊人氏のキャラ原案による女の子が登場。

▶2つのモードで、見られるグラフィックが違うのだ。

サイキックディテクティヴシリーズ Vol.4

オルゴール

データウエスト／8月6日発売／¥7,600 | AVG | SCD専用

奇妙な依頼の謎を解け!

今回搭載された、DAPSリプレイは、1度ゲームを解き終えれば、オープニングからエンディングまで、約50分間のノンストップ再生が見られるというもの。独特の世界観が好評のストーリーを、アニメと音声で楽しむ、マルチメディアな作品だ！

◀主人公降矢木和哉は、人の心の中にはいる能力を持つ。

◀市松人形を守るという、奇妙な依頼を受けるが…。

▲奇談館を舞台に、奇妙な連続殺人が、起こる。はたして、その狙いは？

電撃スクランブル DENGEKI SCRAMBLE

ゆうゆうはくしょ
幽遊白書

バンプレスト／9月発売予定／¥8,800(予)

STG	SCD専用

臨場感タップリの迫力STG

アニメ・コミックで大人気の『幽遊白書』。PC版は、格闘バトルをSTGにしたユニークなシステムで、個性的なキャラクターたちが、それぞれの得意技で激突する原作の魅力を、迫力たっぷりに再現しているのだ。画面をキャラの視点において、目の前の敵を撃つゲームシステムは、まさに自分で戦っているような気分にさせてくれるぞ！　原作ファンならずとも見のがせない1本だ。

◀それぞれのキャラは、原作どおりの必殺技で攻撃してくる。

▲相手の弱点をねらって、大技を決めろ!!
◀バトルの前に、対決する相手が決めたポーズをとるぞ！

THE ATLAS(仮)

アトラス

アートディンク/発売日未定/価格未定

SLG	SCD専用/MB/M

キミが世界をつくる!

パソコンから移植が決定したこの『アトラス』は、未踏世界を探検し、禁断の秘宝を発見するゲームなのだ。イベント満載の欲ばりな傑作だぞ！

◀キミの発見する世界はどんな形になるだろうか？

▶冒険の費用を、貿易で稼ぎだす。儲けの大きな航路を見つけだすんだ。

『アトラス』の画面はパソコン版のものです。

伊賀忍伝 凱王

ガオウ

ニチブツ／発売日未定／¥7,900

ACT	SCD専用

ハイテク忍者ACT

電忍伊賀最強の忍者服部凱王(がおう)が、爆忍甲賀に捕えられた繭羅(まゆら)姫を救うために戦う！ステージの間には、カッコいいストーリーデモもはいるぞ。

▶刀による多彩なアクションのほかに、タメ撃ちの手裏剣や忍術も使える。

◀イベントで新たなアイテムを手に入れれば、パワーアップできるぞ！

麻雀 レモンエンジェル

ナグザット／10月22日発売／価格未定

ETC	SCD専用

アブナイ美少女麻雀

深夜のちょっとエッチなアニメとして、秘かな人気番組だった『レモンエンジェル』が、麻雀ゲームになったぞ。フリー対局とシナリオモードで楽しめるのだ。

▲エリカ・ミキ・トモの3人娘がお相手してくれるぞ。

チャンピオンシップラリー

インテック／10月発売予定／¥7,800

RACE	SCD専用

リアルなドライブ感

ドリフト感覚が気持ちいい、本格派のラリーゲーム。エンジン、ブレーキ、ステアリングなど、細かなセッティングが、大きくタイムに影響するぞ！

◀ツルツル滑る雪道や、複雑な市街地など、苛酷なコースが全20ステージもある。

▶広大な砂漠を、自分でコースをさがしながら走るアドベンチャーラリーがおもしろい。

町づくりのためのポイント徹底攻略！

A列車で行こうIII

攻略ポイント 今回は、ビギナーがわかりにくい重要ポイントの解説と、通になりたい人への、ちょっとしたテクニックを徹底レクチャーだ！

アートディンク／発売中／¥9,800	SLG	SCD専用／M／MB

ビギナーのための基本的Q&A集

Q1 最初の路線はいったいどういう風に敷けばいい？

A 賑わっている駅から路線を延ばし、多少なりとも人家がある場所に新駅をつくるのが、路線の敷き方の基本。プレイ開始後に最初の路線を敷く場合は、マップ外へ通じる路線があれば、その路線上の駅から新路線を敷こう。

線路は駅から駅へまっすぐ敷こう。運賃は駅と駅の直線距離で、経費は線路の長さの分だけかかるから、遠回りな路線だと運賃の割に経費がかかって損なのだ。

駅と駅の距離は、路線を黒字にし、町を活性化するための重要ポイント。高速列車で7～9時間くらいの距離がいい。近すぎると、入ってくる収入が少ないし、遠すぎると、町が発展しにくい。

◀駅と駅の距離はだいたいこのくらい。なるべく最短距離で結ぼう。

Q2 町が発展しない！こんなときはどうすればいい？

A 基本的にはその町にやってくる人間の数が多ければ多いほど、町は発展する。だから、賑わっている駅から路線を延ばして新駅へと人を運ぶわけ。早く町を発展させたければ、多少赤字でも列車をたくさん走らせて、せっせと人を運べ。

それでも駅がなかなか発展しない場合には、理由がふたつ考えられる。ひとつはその町に必要な資材が足りない場合。家やビルを建てるのに必要な資材がなければ、発展のしようがない。

もうひとつはマップ内に仕事が少ない場合。仕事がないと、人口が頭打ちになるのだ。工場、デパート、ホテルなどをつくろう。

Q3 工場敷地内の資材が使われるようにするにはどうすればいい？

A 工場敷地内の資材を直接使って建物が建てられるのは自社だけ。他社にも資材を使わせるには、列車でいったん敷地から運びださなければいけない。

貨物列車は駅に一番近い資材から運びだす。だから、工場は駅の近くに建て、工場より遠いところに資材置き場用の空き地を確保する。そして、その駅から資材を運びだす列車と、資材を運んでくる列車のふたつを用意する。あるいは駅から出てすぐに行き止まりになり、列車が資材を下ろさずに戻ってくるような路線をつくる。これで工場からは資材が運ばれ、一方、その駅周辺を発展させるための資材も空き地にたまるのだ。

Q4 子会社はいつ、どこに、どんなものをつくればいい？

A 子会社づくりは早すぎれば赤字、遅ければライバルに先を越される。他社も建てる子会社はやや早めにつくれ。

マンションは町の活性化の呼び水となるので早く建ててもいい。経済的余裕がないときは8時発の列車に乗る客が200人近くなるまで待て。駅から数区画以内なら、すぐに黒字になるだろう。

デパートや貸しビル、ホテルは駅前に土地を確保しておき、駅からの客が300～400人を超えたら、建てよう。

リゾート施設と工場はライバルが建てる心配はない。工場は毎日資材を運びだせば黒字。リゾート施設は人口が数万を超え、経済的な余裕もできてからつくろう。

◀このくらい町が発展すると、まもなく他社もマンションを建てる。

  イラスト／杉山真理

通をめざす人のためのテクニック集

上手な借金計画とは？

借金をしてでも資金を作り、それを元手に大きく稼ぐ……。これは商売の基本。だが、下手な借金は後で自分の首を締める。上手な借金計画のポイントをいくつか教えよう。

まず利息。利息は変動している。借金をするつもりなら、ときどき銀行をのぞいてみて、なるべく利息が安いときを狙って借りるように。

次のポイントは返済。借金するときに選んだ年数後に、一度返済しなければいけない。返済時期を早めたり、分割払いすることはできない。返済の年はつらくなる。返済して資金は少ないのに、黒字は大きいため、税金が多くなる。返済できただけで安心してはいけない。その年度の税金を払うための金も必要なのだ。一度にたくさんの借金を返すとなれば、相当もうかってないとムリ。

借り方としては、少額ずつ何度かに分けて借りるのも一手。返済の年にまた借金をして税金などの支払いにあてるのもいい。そして返済のたびに少しずつ借金を減らしていこう。

◀どれだけの金額を、いつまで、そして、いつ借りるかが問題だ。

テクニック 2

通過不能列車の通過法

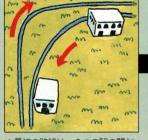
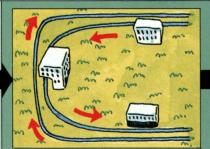
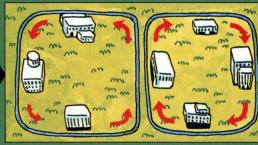
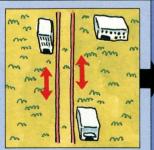
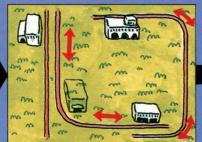
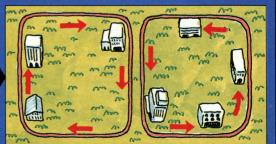
列車の中には駅を通過できないタイプがある。このタイプの列車に駅を通過させたいときは、駅のホーム側から3区画離れた場所に、通過用線路をつくり、そこを通らせればいいのだ。こいつでバッチリだ！

テクニック 3

複数車線道路のつくり方

実質的なメリットはないが、見た目としておもしろいのが、複数車線の道路。これをつくるには、まず駅ビルつきの駅をつくり、道路が延びたら駅を壊し、1区画場所をずらして、道路を延ばせばOKだ。

長期的な路線計画

このゲームは長期的な視野で路線をどう延ばしていくか考えながらプレイすることが大切なのだ。路線の拡張のやり方はいろいろあるが、ここでは2例ほどを紹介しよう。

▲最初の路線は、2つの駅の間だけを複線化。駅を折り返しとする、一種の環状線にする。

▲3つめの駅をつくるときは、中央の駅の前を複線化して列車をコントロール。路線は一方通行にするが、細かいダイヤ編成がカギ。

▲最終的に2つの環状線をつくる。このときにポイントとなるのは2つの環状線の接点となる、第2段階時の中央の駅。ここが大発展していないと、全体の発展が遅くなる。

▲まずは駅を2つつくり、客車と貨車をそれぞれ別の路線で運行する。資材の大量運送がポイント。

▲環状線への第2段階。上の方の路線は貨車専用で、下の路線は客車専用。客車路線の真ん中の駅の開発は、最初のうちの資材のストックで対処。

▲第2段階めの貨車路線を多少修正して、環状線を完成させる。同様にして第1段階めの路線を基に、左側でも環状線をつくる。これが完成すれば、大都市になっているハズ（先を急ぎすぎなければ）。

突進、激進、爆進の前半部攻略だ～！

CD電人
～ロカビリー天国～

攻略ポイント 今回は、パワーアップには欠かせないアイテムを完全紹介。さらに最初に選べる４つのステージをよくばり攻略。これで一気に爆進だ

ハドソン／7月30日発売／¥6,800	STG	SCD専用

まずは、アイテムの効果を覚えるベシ

登場するアイテムは、ここで紹介した3つのほかに"1UP"と"ほにゅうびん"があるぞ。1UPは電人くんが1人増え、ほにゅうびんは、電人くんが小さくなる（小さいときに取ればもとの大きさに戻る）という便利アイテムだ。出てきたアイテムは、ぜ～んぶもらおう。

◀コンティニューが無限なんで、どっから始めてもOK。

肉

ショットのパワーアップは肉を食えばOK。最終的には、5段階までパワーアップするのだ。

▲なかなかイイ食いっぷりだぜ。

◀ジャンジャン食って、バリバリ撃ちまくれ！

バネ花

バネ花に触れると、その色によって違ったアイテムを出すぞ。黄色いバネ花は、にこちゃんを1つだけ。ピンクなら肉、緑色ならにこちゃんをいっぱい出す。青色なら1UPで、クルクルと自動的に色が変化するバネ花は、ほにゅうびんを出すのだ。これだけ覚えておきゃ、かなり楽に戦えるってもんだ。

▼青色は1UP。取り逃したら一生の不覚だ。

▲隠されたバネ花を発見。でも、浮かれすぎてカベにはさまれないように！

撃ちすぎると…

▲なんとクモになっちゃうのだ。キビシー！

にこちゃん

100個取ると1UPだ。こまめに集めて、ジャンジャン増やそう。

◀倒すとにこちゃんを出す敵もいるのだ。

▶取った数はポーズをかければ確認できるぞ。

2種類の特殊攻撃も使えるぜ

いつでもどこでもバックファイアー

バックファイアーは、後方の敵を勝手に察知して、自動的に攻撃してくれるぞ。これは、まさにオナラをブ～！って感じ。ニオイ、じゃなくて威力はなかなかのモノなので、対ボス戦でも使えるぞ。

◀敵に囲まれたときなんか、けっこう役に立ってくれるぞ。ブ～ブ～吐きまくれ！

▶ボスが前に迫ってきたときは、チャンス！バシバシお見舞いしてあげよう。

汚いが強力なウンチボム

ショットボタンを10秒押していると、画面右下の電人くんの顔が点滅する。この状態で、ボタンを離すと、ドドーン！と発射されるのだ。ザコなら、ほとんど一撃でダウンするぞ。

▲▶ウ～ン！とためて、一気に放出しよう。

最初に選べる4つのステージは、これで楽勝!

SEA STAGE
シーステージ

楽なステージだが、あまりナメてかかると痛い目にあうぞ。後半はカベにはさまれやすいので、背景をよく見て行動しよう。

◀最初に選ぶんならこのステージがオススメ。かなり楽ちんなのよ。

▲合体するよりオプションとして使った方がイイかも。

BOSS キング・サブマリン・JO

リングレーザーさえ注意すれば、ぜんぜん怖くない相手。さっさと片づけてしまおう。

▲回り込んでのバックファイアーで楽勝! もはやザコだ。

SEAGAL STAGE
シーガルステージ

プロペランダーは、かなり使えるんだ〜。仲間を見つけたら絶対に助けよう。波がザッパ〜ンとくるところは、波に逆らわずに動け!

◀オプションは、中ボスのあとに出るぞ。

BOSS キング・カモダ・JO

かなりの強敵。口から出てくる卵をバックファイアーでつぶしながら、地道にダメージを与えていこう。

◀コイツは強い。ウンチボムをひっかけつつ、逃げろ。

FACTORY STAGE
ファクトリーステージ

いっちばん難しいのがこのステージ。とにかく前半部分で残機を温存しておいて、後半に勝負をかけよう。

◀ウンチボムがたまったら、ジャンジャン使っていこう。

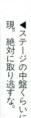
▲ほにゅうびんを見かけたら、迷わずもらっておこう。

◀ステージの中盤くらいに出現。絶対に取り逃すな。

BOSS モジモジ・ハートクン

ステージがムズイせいか、ボスは最弱。ここまでたどり着ければ勝ったも同然の野郎だ!

▲ここまでくれば勝ったも同然。

でもヤラレるとこのザマ

なんとコンティニュー画面では、歌が流れるのだ。悲ピー! 何度でもコンティニューできるので、チャレンジだ。

▲追い討ちをかけるように、トホホな気分にさせてくれる。イヤ〜ン!

TV STAGE
TVステージ

ステージ自体も簡単だしボスも弱い。最初に選ぶのはこのステージでもいいかもね。

▲イヤなトラップがないんで、意外と楽なステージ。ガンガン突き進め。

◀変身するともっと楽になるンダ〜。

BOSS キング・バラエティー・JO

画面の左下で攻撃していれば、これまた楽勝。ボスの攻撃は、ぜ〜んぜん怖くないぞ。

▲変身していれば楽勝。ウナルンダーのボイスは強烈だぜ。

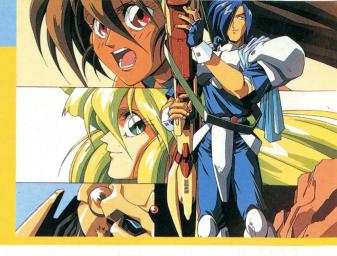
オレ様のところまでこられるかな

▲電人くんの戦いも残すところ3ステージ。この調子でヤッタるで〜!

こいつが命！ のキャラ選びをリサーチ

ミスティックフォーミュラ

攻略ポイント まったく違うタイプの４人のキャラを完全紹介。各面の中ボスとボスを中心に攻略していくぞ。基本は〝よける〟だ!!

マイクロキャビン/7月23日発売/¥7,800	ACT	SCD専用

個性的な４人のキャラクターを使いこなせ!

パワーさく裂! 破壊力はNo.1 ライデン

後半にはカタい敵がドンドコ出てくるので、攻撃力のあるライデンが有効だ。主人公だけあって、もっとも使える万能キャラだぞ。

タメ撃ち

◀強力なレーザーを発射するぞ。ザコ相手にはあまり意味がないかもしれない。

▲攻撃力があるだけに、やはりオススメ。バランスもとれたキャラ。

移動スピード&連射力はNo.1 ステア

初期状態は弱いものの、パワーアップすればかなり使えるキャラだ。移動速度も速く、敵を無視して先に進む荒技も可能。

タメ撃ち

◀攻撃力はそれほどでもないけど、タメ撃ちはライデンよりも射幅が広い。

▲最初はものたりないけど、パワーアップすれば使えるぞ。

弱い! でもかわいさNo.1 ファリア

１人プレイで選んじゃうとお話にならないほど弱い。でも、タメ撃ちはホーミング弾になるので、２人プレイのときは役にたつぞ。

タメ撃ち

◀ホーミング弾は、非常に役だつ。１人プレイでは、かなりキツイけどね。

▲ショットの射程は長いけど、連射がきかないのが欠点。

足は遅いけどタメ撃ちNo.1 ガイスト

このキャラもタメ撃ちがホーミング弾になる。このタメ撃ちの威力はかなり大きいけど、ホーミングは少し甘いぞ。

タメ撃ち

◀見た目にも迫力があるとおり、光弾が敵を追尾するのは圧巻だね。

▲射幅が広いけど、初期状態の射程が短い。パワーアップすれば○(マル)。

中ボス&ボスをザクッと攻略! ビジュアルも満載!!

ボス戦は全体的にタメ撃ちより、連射で倒すほうが有効。①ボタンでショット方向を固定して、ひたすらよけて撃ちまくるのが基本だ。これこそ王道だね。

▼盾を壊すと、剣で攻撃してくるぞ。①ボタンでショットを前方に固定して撃つべし。

▲2匹のガーゴイルがボスだ。速攻で片方を倒そう。
▼1匹になると、白い炎弾と拡散弾で攻撃してくるぞ。

この面でオプションキャラ（NPC）がいないと、すご～くツライ。面の最初に出るので、取り逃がさないように！

▶ライデンの場合、正面で撃っていれば、中ボスがホーミング弾を撃つ前に倒せる。

◀ガーベラの浮遊艇とのチェイスだ。ガーベラの動きにまどわされないように。

ビジュアルシーンでは、ここで悪の親玉アークとその片腕ゴーレム、謎の女盗賊ガーベラが登場する。この悪役キャラと対決するのは、まだ先のことなんだけど、ストーリーはここから徐々に盛り上がっていくのだ。

▲キャラを追い詰めてくるので、うまく逃げながら攻撃しよう。

◀ボスが現れたら、タメ撃ちを使おう。追尾弾や炎に気をつけて。

▲魔法帝の秘宝を奪い、古代の最終兵器の復活をたくらむ。

▲アークの片腕。強固な装甲を誇る呪装機兵（ロボット）。

4面以降は…

ステージは全9面。後半には、巨大戦艦と対決する強制スクロール面もあるぞ。魔法帝の秘宝とは？ そして古代帝国の最終兵器の正体は？ すべての謎は最後に明らかに…。

▲先の面に進むと、ボスも手強くなってくるぞ。正面は要注意だ。

◀▶強制高速スクロールの巨大戦艦面では、エアバイクに乗って戦うぞ。戦艦につぶされるな。

これだけ知れば大丈夫のコマンド解説

1552 天下大乱

アスク講談社／7月16日発売／¥8,800	SLG	SCD専用

戦国乱世に、キミの才能ははたして通用するだろうか？

戦国SLGでありながら、いきなりモーツァルトで始まるあたり、いままでのものとはひと味違うこのゲーム。実在武将ももちろん使えるが、自分だけのオリジナル武将を登場させることができるぞ。しかも、キミ自身が出題される質問に答えて、自動的に作成されるんだ。

そう、これはまさにキミの分身なのだ。「歴史ものは苦手で……」というキミには、高円寺博士と助手の桜子ちゃんが、わかりやすく解説してくれるぞ。これで歴史のテストもバッチリ（死語）だ！

問1

問2

重臣たちの評価
すぐれた頭脳は近隣随一。
重臣たちがあなたと話すのを避けるほどです。

他国の関心
生まれる家をまちがえたなと近隣諸国に完全にあなどられています。

キミの評価はどんなもの？

これが大事！ のコマンド特選4種を解説だ!!

「行軍」なければ進歩なし！

天下を統一するために、軍に命令を出そう。プレイヤーがその軍の総大将ならば、進路と移動速度を決定すれば自動的に行軍してくれる。他の軍ならば、“城攻略”“討伐戦”など5つのコマンドから選択。後は総大将の判断で敵に対応しながら、勢力を拡大してくれるぞ。

◀進行速度はなるべくゆっくりと…。

「親交」をビシバシ決めれば、お家も安泰

築城や他武将との親交を深める「政略」、重臣の任命や家臣の領地替えの「任命」、他武将の配下になったり配下から独立する「進退」の3つのコマンドがある。一番重要なのは「親交」を深めること。相手が大名ならば同盟に発展するし、他武将なら引き抜くこともできる。自分の家臣ならば結束が固まるぞ。

◀親交はバンバンやるべし！ 強力だ!!

日常では「軍制」、政策では「国人対策」を重点的に！

日常と政策という2枚の計画ボードの各6項目にそれぞれ10ポイントを割り振ればそれで終了。一度変更した計画は、ゼロの状態からやり直し、設定した値に向かって徐々に上がっていく。「国人対策」と「農業」「軍制」が高いと、軍の士気が上がっていくぞ。

◀宮廷工作などは、後半からでもOK！

戦場では…

「物見」の連発で、敵の戦力・配置を見きわめろ！

◀敵の側面や、背面を攻撃すると、大損害を与えられる。

まず本陣の配置場所を決めるときには、斜面の高い位置にいる方が攻撃・防御ともに有利だ。

このゲームでは接していないと敵がどこにいるのかわからないので、「物見」を使って探りをいれよう。情報が勝利の鍵だ。

勝つためのポイントはキャラ選びから

ブラックホールアサルト

マイクロネット／7月23日発売／¥6,800	ACT	SCD専用

パターンを見切ることが勝利への第一歩！

ストーリーモードで選べるマイキャラは2体。性能的にはほとんど変わらないので、ここで紹介した基本的な技さえマスターしていれば、どちらを選んでも勝ち進めるはずだ。

パンチ&キック

攻撃はキックを中心に組み立てていこう。パンチの間合は狭いので、敵との距離が近いときのみ使おう。

◀連続で立ちパンチを当てて、大技を決めろ！

▶こいつのジャンプキックはヒザ蹴りだ。

投げ&受け身

投げは、かなり敵と接近した状態でⅠとⅡボタンを同時に押せばOK。逆に投げられた場合の受け身は、✚下+Ⅱボタンだ。きっちり使いこなそう。

◀投げ技は、全部のCAMに共通だ。

▶完璧にできるまで何度も練習しよう。

必殺技

パワーゲージが30を超えたらバシバシ必殺技を使っていこう。選べる2体のマイキャラの必殺技は、飛び道具なので、うまく当たれば一発逆転も…。

▶相手の飛び道具はジャンプでよけろ。

◀パワーはしゃがんでいると回復しない。

こいつしかいない！ 4強マシンを完全リサーチ!!

エキシビションなどの2人対戦モードでは、最初に選べた2体のCAMのほかに、敵として登場する6体のCAMが選択できるぞ。それぞれ個性豊かで攻撃方法も多彩なのはウレシイが、それゆえ扱いにくいCAMもいる。たとえば移動するのが遅かったり、ジャンプ力がなかったりなど…。やはり勝負は勝たなきゃおもしろくないので、ここでは初心者でも比較的扱いやすく、そして強力な4体のCAMを一挙紹介！ さらに、それぞれの基本的な攻撃パターンもリサーチしているので、じっくりと参考にしてほしい。

CAM TYPE A　CYQUEST

さすがは主人公CAM。ちょっと操作に慣れれば、どんな相手に対しても十分戦えるぞ。戦い方は、ジャンプキックが中心。接近戦では立ちキックやヒザ蹴りで攻撃しよう。ホバーアタックでの奇襲も有効だ。

ENEMY TYPE D　THORAXE

接近戦、空中戦とも無難にこなすバランスのとれたCAM。しゃがみパンチのチクチク攻撃がとにかく強いので、接近戦に持ち込み勝負をかけろ。もし相手がジャンプしてきたら、地上で待ちかまえて迎撃だ。

ENEMY TYPE E　GHOSTWALKER

移動がすっごく遅く、かなりクセのあるCAMだが、空中戦がとにかく強い。ピョンピョン跳ねまわり、ジャンプパンチで攻撃していこう。また、必殺技を使って接近戦に持ち込み、投げを狙う戦法も使えるぞ。

ENEMY TYPE F　LOCUST

コイツもクセのあるCAMだけど、空中戦が得意。さらに地上戦でもリーチの長い攻撃を持っているので、かなり怖い存在になるかも…。戦い方は、やはり空中戦が中心。相手が歩いてきたら長い首でブッ飛ばせ！

…そして…あの「パトレイバー」が帰ってくる——

主人公たちにも3年の月日が流れていた。
それぞれの道を歩む第2小隊の面々。
そして、日本を震撼させる事件が起こる。

パトレイバー PATLABOR 2 the Movie

次世代レイバー登場

'93年夏松竹系
ロードショー

何思う
南雲しのぶ

パトレイバーの魅力をぎっしりつめて、PCエンジンにも登場……

機動警察
パトレイバー
グリフォン篇

OVA「グリフォン復活」に続くシリーズ（4話構成）をもとにした、アドベンチャー性の高いデジコミになっているこのソフト。そのほかにもいろいろなオマケモードがはいっていて、すでにOVAを見た人でも、十分に楽しめるデキだぞ!!

リバーヒルソフトより9月30日発売　SCD専用　DC　¥7,200

あふれる
ロマン

かっちょいいメカ

ちりばめられた
ギャグ

息をのむスリル

パトレイバーファンの人もそうでない人も

カミソリ"後藤"が贈る性格別パトレイバーガイド

How To

70話にも及ぶパトレイバーシリーズから、性格別にキミにピッタリのものを紹介するコーナー。スタートから質問に答えて進んでね。

▲特車2課第2小隊隊長、後藤喜一。昼行灯と呼ばれるも、若かりし頃は、カミソリの異名を持つキレ者であったらしい…。

START

YES →　NO ↓

コミックのパトレイバーを、読んだことがある？	SF映画よりは、ホラー映画のほうが好きである？	どちらかと言えば、自分は女にモテるタイプなんじゃないかな〜と思っている？
ごくごく普通に、カラオケは好きなほうである？	イタリア人に生まれ変わってみたいと思うことがよくある。	アメリカよりはアフリカに旅行に行きたいと思っている。
ゲームのジャンルでは、やっぱりSTGが、大好きである？	文系の科目よりは、理系の科目のほうが好きである？	アーケードのクレーンゲームで、どうやったらとれるか、真剣に悩んだことがある。
台風がこようものなら、ワクワクドキドキしてしまう？	サッカーや野球よりも相撲のほうが、好きである？	ノストラダムスの大予言が当たっても、生き残る自信がある？

ロマンチストのキミに
一見ドライに見えるが、心優しいキミ。心がほんのり温まるストーリーを紹介するぞ。

ギャグ命のキミに
ギャグの好きなキミは、人を幸せにしたい思いやりのあるタイプ。新ネタを仕入れよう。

メカ大好きのキミに
コツコツと努力家のキミは、何かを作るのが好きなタイプ。何かヒントがつかめるかも？

スリルサスペンスにひたりたいキミに
行動力抜群のキミ。冒険心をくすぐるストーリーを紹介するぞ。

A ロマンチストのキミに

生き物とのふれあいも、シリーズの重要な要素の1つ。OVA「雨の日に来たゴマ」、TVシリーズ「歌を唄ったクジラ」がおすすめだ。

▲野明とコネコの出会い、そして別れを描いた佳作「雨の日に来たゴマ」。

◀弱っていたコネコを、第2小隊の3人がこっそり育てるのだが…。

B ギャグ命のキミに

ドタバタからシニカルまで、ギャグの宝庫とも言えるこのシリーズ。OVA「視聴率90%」「火の7日間」。この2本は笑えるぞ。

▶特車2課が大分裂を起こす「火の7日間」。ドタバタコメディの決定版。

▲オンエア中のTV番組で犯人が起こした行動とは？　「視聴率90%」

C メカ大好きのキミに

近未来のメカを描いては向かうところ敵なしのこのシリーズ。旧OVA「二課の一番長い日」には、アニメ史上に残る戦闘シーンが！

▶海を渡るイングラム。その野望を止めることができるか!?

▲自衛隊がクーデターを起こす。その狙いは？　「二課の一番長い日」。

D スリル&サスペンスにひたりたいキミに

見てる人をグングン引き込むストーリーは、特車2課の得意技。OVA「ダンジョン再び」TVシリーズ「亡霊ふたたび」でキマリ。

▲TVシリーズ「地下迷宮物件」の続編にあたる「ダンジョン再び」。

▶シャフトの戦闘レイバー登場。「亡霊ふたたび」。

GO!GO! Amusement QUEST

ゴー!ゴー!アミューズメントクエスト

アウトランナーズ

セガ／現在プレイ可能

セガの体感ゲーム『アウトラン』がグーンとグレードアップ！　それぞれ個性的な8台のマシンからお好みの1台を選んで、世界各地を爆走しようぜベイベー！

8タイプの車で世界各地を大爆走！ 最大8人までプレイ可能だぜ

今回、いちばんの注目ネタは、マイカーが8台の中から選べるということだ。まいっか！　などというヤツもいると思うが……とにかく、このマシン選びは重要なんで、わりとオススメの4台を紹介しておこう。

◀マニュアルかオートマかも、このとき選ぶ。

CHECK POINT

◀最初にチェックポイントを通過した人がコースを選択できる。

大クラッシュ!!

◀背景のグラフィックや各マシンのデザインは、まさにいうことナシ。おまけにBGMも自由にセレクトできるぞ。

これがオススメの4台だ！

SMOOTH OPERATER

◀どれをとっても総合的に優れたマシン。初心者にオススメ。

ROAD MONSTER

◀すっごく頑丈で、クラッシュからの立ち直りが早いマシンだ。

BAD BOY

▶爆発的な加速力の持ち主。それゆえに高速での伸びが心配。

WILD CHASER

▶荒れ地を得意とするマシン。路肩を走っても減速しない。

電撃PCの3人衆が最新の格闘ゲームを熱く語る（Part2）

ミンタン　ウォルフ中村　ゆーし

自分に合ったキャラを求めて……

司会ミンタン（以下ミ）：えっと前回に引き続き、今回も格闘ゲームについて語ってもらいましょうか。お題はキャラ選びについて。まず、初めてのゲームをプレイするとき、キャラを選ぶ基準みたいなものってありますか？

ウォルフ中村（以下中）：オレはプロレス好きだからプロレスラーのキャラ。そういう意味で自分に基準を持ってるから、いつも迷いはないよ。

ゆーし（以下ゆ）：ボク女の子のキャラ。これは基本ですよ。でも、カワイイ子じゃないとダメ。

ミ：ボクはキャラにこだわるっていう選び方はしてませんね。だから、変なクセのないキャラならどんなんでもOKなんです。でも、最近の格闘ゲームは、選べるキャラが多くて困っちゃいますよ。

中：キャラが選べる機会があったゲームって『ストII』くらいからだっけ。

ゆ：そうですね。"オレの持ちキャラ"っていうふうに、1人のキャラにこだわりがでてきたのって『ストII』でしょうね。

ミ：でも、自分にピッタリのキャラを選ぶのってやっぱお金かけなくちゃいけないんですかね。

中：それで商売してんだから、そのへんはしょう

 イラスト／しろー大野

あの技、この技、隠れ技、まとめて面倒みちゃうぜよ!

ゲーセンで、ひそかに広まりつつある隠れ技。いま話題の格闘ゲームの隠れ技を今回はド〜ンと公開しちゃうぞ。特に『ワールドヒーローズ2』の技はネオ・ジオ版の取扱い説明書にも掲載されてないシロモノなので、絶対に見逃すな。

ファイターズ ヒストリー

あるということはわかっていたけど、こんなにあったとは…。ええい！ まとめて公開だ。

◀連続蹴りは、もうできるようになったかな。

ミゾグチ	マットロック
連続空中蹴り ↓、↘、→＋キック。以降、連続してこのコマンドを入力すれば、連続蹴りになる。	**ダンシングヘッドプレス** ナナメジャンプ中、相手の頭上にきたときに、↓＋キックを押す。
リョウコ	**リー**
空中一本背負い 空中で相手が近くにいるときに←、↙、↓、↘、→＋パンチを押す。 **縦四方固め** 相手に接近し↘＋パンチで巴投げ。そのアクションの途中で↓、↓＋パンチ。	**ダッシュ頂肘** ↓、↘、→＋パンチで絶招歩法。そのアクションの途中で→、→＋中パンチ。 **スーパー弱絶招歩法** ↓、↘→、←＋パンチ。威力が弱くなるんじゃなくて、アクションが速くなるぞ。

◀縦四方固めは、格闘ゲーム初の寝技かも…。タイミングがムズイので何度も練習しよう。

▲ダンシングヘッドプレスもなかなか使える。

◀絶招歩法を出したら、すかさずねらえ。

ワールドヒーローズ2

これさえわかれば、鬼に金棒。さらに、プレイヤーセレクトのとき、Bボタンで決定するとキャラの色が変えられるってこと知ってた？ 対戦相手を存分にビビらせよう。

◀コサックダンスは対空兵器としても使えそう。なかなか楽しい技だぞ。

ハンゾウ
レッグラリアート ↓、↘、→＋B。高くジャンプしての回し蹴りだ。一応、対空兵器のようだが、見た目より当たり判定は小さい。

ドラゴン	ブロッケン	リョウコ	エリック
飛び足刀 A、Bを同時に押す。離れた間合いからの超低空ジャンプキック。	**ローリングキック** ジャンプ中に↘＋B。普通は下方向にでる蹴りが、上方向にでる。	**居合い蹴り** A、Bボタンを同時に押す。相手のふところに跳び込み蹴りをだす。	**ロングホーン** ←に溜めて→＋A。頭のツノを突きだして、相手に突進する技。
フウマ	**ラスプーチン**	**マキシマム**	**キャプテンキッド**
空中炎龍破 ジャンプ中に→、↙、↘＋A。空中で、無敵の炎龍破がだせる。 **巴空中投げ** 空中で相手が近くにいるときに、↑以外の方向にいれてAボタン。	**空中アクセルスピン** ジャンプ中に↓、↙、←＋B。ただのジャンプキックよりも有効だ。 **コサックダンス** ↓、↘、→＋B。上昇中は、自由に移動方向が変えられるぞ。	**ヘッドクラッシュ** ↓、↑＋Aボタン。溜めいらずで繰り出せるオイシイ技だ。 **ライトニングタックル** →、↓、↘＋A。スキはデカイが対空兵器として申し分ない技。	**パイレーツシップ** ↓、↘、→＋A。海賊船の形をした、巨大な水のかたまりを放つ。 **スパイラルキック** ←に溜めて→＋B。相手の飛び道具をすり抜ける蹴りがだせる。

マッスルパワー	シュラ
ジャイアントスイング 相手の近くでA、B、Cを同時に押す。レバー1回転＋BでもOK。 **超ドロップキック** ↓、↘、→、　＋B。ハイスピードのドロップキックは強烈！ **ジャンピングエルボードロップ** ジャンプ中に↓＋A。跳び込むときは、これかドロップキックで…。	**タイガーファング** ←に溜めて→＋A。ダッシュしながら相手に近づきアッパーをだす。 **タイガークロー** ←に溜めて→＋B。ダッシュで相手に近づき、ストレートをだす。 **タイガーパンチ** A、Bボタンを同時に押す。ダッシュで接近し、逃げパンチで攻撃。

◀ほとんど水芸。さすがはパイレーツというしかなさそう。それにしてもスゴイ。

▶ジャイアントスイングは、レバー1回転プラスBボタンでも繰り出すことができるぞ。

※コマンドはキャラが右を向いているときです。

がないっしょ。

ミ：そう考えると家庭用ゲーム機に移植されるのって、ユーザーにとっては感激ですよね。

中：そうそう、移植されれば金もかからないし、全部のキャラが好きなだけ使えるから技もどんどん覚えられる。

ゆ：そういうので技を覚えれば、かならずゲーセンで試してみたくなりますからね。でも、そーなればゲーセンも盛り上がるんじゃないですか。

中：そうね〜。だからPC版の『ダッシュ』が発売されれば、また新しいキャラの魅力が見えてくるはずだし、そこらへんが確実にゲーセンにフィードバックされるんじゃないかな。

ミ：そんじゃゲーセンで、四天王を使っての対戦が盛り上がってきそうですね。

隠し技はあったほうがイイ!?

ミ：あと最近ブームになりつつあるのが隠し技。やっぱりあったほうがいいんでしょうか？

中：隠し技っていうのが、家庭用ゲーム機で入ってるんなら問題はないと思う。ただ、ゲーセンの対戦台で、100円出してプレイしたときに、強力な隠し技を知ってるか知らないかで勝負がついちゃうのは、個人的にはやだな〜。

ミ：特にこういったゲーム雑誌をぜんぜん読んでない人たちは困るんじゃないでしょうか。

中：でも、最近のゲーセンは平気！ ちゃんと書いてあるところもある。だけど、ときどき大ウソ書いてあんだよねこれが（笑）。

ミ：親切なのはいいんだけど、あんまりあてにはならないと。ということは、隠し技の正確なコマンドは、このアミューズメントクエストで確かめるのがいちばんベストな方法ですね。

2人：そ〜で〜す！

これからも隠し技なんかがあったら、バシバシ紹介していくんで、お楽しみに！

天外魔境 風雲カブキ伝

ハドソン
7月10日発売
7,800円
SCD専用

こりゃあ カブキさん
先日 郡っ払って 持ってきた
巻物 チャーンと 預ってありますよ

あのカブキが主人公に！　ファン待望の大型ＲＰＧついに登場。

1552天下大乱

アスク講談社
7月16日発売
8,800円
SCD専用

本格的な歴史ＳＬＧ。初心者でも大丈夫な歴史講座もついているぞ。

岩崎啓真

プロの目でゲームの総合的な部分をチェック。

評価のところでも書きましたが、ボクと『天外Ⅱ』の監督である桝田省治さんは『カブキ』には全然タッチしていないのだ。

天外魔境 風雲カブキ伝：?

先に断っておくが、このゲームの制作にボクはまったく関わっていない。しかし、もとともるキャラクターがでてくる『天外Ⅱ』を作った人間が、点数をつけるのはあまりよくないと思うので評価はしません。

1552天下大乱：40

リアルタイムに進行するＳＬＧを作りたかったのはわかる。が、しかしリアルタイムに進行することにこだわって、戦国大名の気分を味わうことのできるゲームにしたいなら、プレイヤーに細かいことにまで、気を使わせる必要はなかったのではなかろうか。ＳＬＧとして何をシミュレートするのかが、いまいちはっきりしていないゲームになってしまっている。

パトリオットリ佐藤

ギャルゲー好き。ゲームのデキより趣味で採点。

『ワーヒー2』欲しさに、ついにネオジオを買ってしまった。リョウコちゃんの「やったネ♡」の声とアクションは、サイコ～♡

天外魔境 風雲カブキ伝：75

オープニングからゲームの冒頭まで、ビジュアルで押す演出はかなりインパクトがあってイイ。でも、カブキのイメージ（オレ様は、オレ様だ！）がずいぶん崩れてしまい、残念な感じ。もっと大暴れするカブキが見たかったな。イベントもおもしろい要素がいっぱいあるんだけど、今ひとつ消化不十分で残念。前作のイメージが強く期待が大きかっただけに、ちょっと寂しいな。

1552天下大乱：50

コマンド系をアイコン表示にしてコンパクトにまとめたのはイイんだけど、逆にそれがわかりにくくなって使いづらい気がする。ゲームのシステム部分もややっこしく感じて、ＳＬＧが苦手なオイラにはちょっと手がでなかったな。ただ、おまけのモードの歴史講座はかなり本格的に作られていて、声優の日高のりこさんと千葉繁さんのコンビがなかなか楽しくていいぞ。

ウォルフ中村

この道のベテラン。ＳＰＧに甘い傾向がある。

ベイスターズは盛り返してきたし、ファイターズはあいかわらず好調だ。おかげで私も気分よく仕事ができる。願わくば秋まで…。

天外魔境 風雲カブキ伝：70

「止め」システムはおもしろいと思ったが、完成度としては『Ⅰ』と『Ⅱ』の中間という感じ。『Ⅱ』での親切さに慣れてしまった身には、わずらわしく感じられたのだ。戦闘シーンを変更したメリットもわからなかった。キャラのイメージも変わってしまい、プレイしていて戸惑ってしまったほど。ストーリーや音楽などは違和感なかっただけに、『Ⅱ』と同じシステムでもよかったのでは？

1552天下大乱：80

コマンド体系から戦闘方法までですべてが新鮮。それだけに、慣れるまで相当苦労した。練習用シナリオも充実しているが、より狭い意味での練習モード（１戦闘だけ等）も欲しかった。アイコン表示にこだわりすぎていたり、システム的にこなれていない部分も感じたが、これだけの内容を気軽に(!?)プレイできる点は、十分評価に値するだろう。リアルタイム制も違和感なく遊べた。

メタラー佐々木

硬派なファンタジーゲームが好みらしい。

オレは、格闘モノはあまりやらないほうだが、『ワーヒー2』は違う。キャプテン・キッドがものすごくカッコイイからだ。

天外魔境 風雲カブキ伝：70

期待していただけに、厳しく見てしまった。まず、最初に気になったのが歩くスピードの遅さ。エンカウント率が高いだけに、もっと速くてもよかったと思う。それと、戦闘のアニメーション。最初のうちは楽しいが、たび重なる戦闘のうちにだるくなってくる。アニメーションオフをつけてほしかった。おもしろい要素がたくさんあるだけに、いろいろな意味で惜しい作品と思った。

1552天下大乱：60

初めての試みが多い分、システムを理解するまでに時間がかかった。リアルタイムで進行していくせいか、指示を下して、その指示を実行しているのかどうか、すごく曖昧な感じがした。あと、新武将で始められるのはイイんだけど、しっかり理解してからじゃないと、天下を取るのは難しいかも。グラフィックとかきれいだし、城がアイコンになっているのもかっこいいんだけどな…。

 イラスト／中野豪、岩瀬さとみ

※とくにオススメのソフトにはマークが付いています。

B級映画のノリの軽快なACTを狙っているのはわかる。が、現実的には安っぽいだけの中途半端な格闘ACTになってしまっている。チープなノリを意図して作るのは難しいことなのだ。ゲームに関しては、操作が軽いのはいいが、敵のザコが起きあがるときを無敵にすることで、難易度を上げる必要はないのではなかろうか。あと、ウリである変身をしてもさっぱりうれしくないのは問題。

40

パッと見はキャラが小さくて損をしているけど、動きがよくてこのテのACTゲームでは、かなりデキがいいと思う。コマンドで出す必殺技もかなり使えるし、2P同時プレイも楽しいぞ。しかし、肝心のゲームバランスがイマイチで、マイキャラが倒れたときに左右を敵に囲まれてしまい、ハマってしまうのはなんとかしてほしかった。これさえなければ、本当にイイのに…。

65

GALAXY刑事GAYVAN

インテック
10月発売予定
7,800円
SCD専用

2人同時プレイ可能のACT。キミは宇宙刑事となり悪の組織と戦うのだ。

これは本格的な格闘ゲームだ。操作性もよく、パンチ、キックの攻撃技はもちろんのこと、つかんでからの連続攻撃や投げ技、必殺技なども思いどおりに出すことができる。キャラが重なると見にくくなってしまい、自分の間合を取りにくくなる（＝ダメージを受けやすくなる）のは、サイズの関係上しかたのないところか。コンティニューできないのも、ちょっとつらい。

70

変身あり、必殺ワザありと、結構おもしろい。2人プレイも、仲間同士の当たり判定はないから、安心してバシバシ攻撃できた。でも、とくに1人プレイのときにいえるのだが、自分のまわりをザコに囲まれると、タコ殴りにあってしまう。必殺ワザを出しても、脱出は難しかった。ザコたちも結構強いし…。まぁ、そのへんをうまく攻略できれば、あまり難しくは感じないかもな。

65

『ストⅡダッシュ』が存在する現状で格闘ACTをだすには、よほどの完成度でなければならないと思うのだが、残念ながらこのゲームはその完成度に達しているとはいいがたいデキだ。せっかくロボット物の格闘で雰囲気を作っているのだから、もう一歩詰めればかなりいいところまでいったと思えるだけに惜しい。ちなみに最初のビジュアルはないほうがいいと思った。

40

いまはやりの格闘ACTゲームなんだけど、キャラの動きが鈍くてストレスがたまってしまった。『ストⅡ』をイメージしている人には、ちょっとオススメできないな。ロボットのデザインは、なかなかカッコよくてオイラの好みなんだけど。ビジュアルシーンの英語のナレーションは雰囲気があってイイんだけど、いかんせん絵がショボイ。もう少しがんばってほしかったなぁ。

55

ブラックホールアサルト

マイクロネット
7月23日発売
6,800円
SCD専用

メガドライブから移植のロボット格闘ゲーム。対戦モードでは8体のロボットから選べるぞ。

ストーリーモードは、パターンが見つかると割と楽にクリアできてしまうため、あまり魅力を感じなかった。ビジュアルシーンもイマイチ。やはり対戦がメインのゲームだと考えるべきなのだろう。ただ、設定画面のレイアウトがデザイン優先で、動きの遅いカーソルをわざわざ右上にまで持っていかないと決定できない点は不便に感じたが。ロボットの操作性については問題なし。

65

ビジュアルシーンのセリフが、英語でしゃべるのがかっこいい。字幕付きで、まるで洋画でも見てるようだ。でも、グラフィックがもう少しって感じ。内容のほうも、キャラの動きがしっくりこなかった。しゃがまないとガードができないのもツライ。対COMならまだいいけど、対人間になると性能がすべてになってくるんだ。ロボットものバトルってのはイイんだけどなぁ……。

55

コストパフォーマンスから見れば、これほどいいゲームも珍しいだろう。ただ、今から見れば、よくいえばシンプル、悪くいうとシナリオがないので、ストーリーを求める人には合わない気がする。個人的にはRPGの原体験の一つのゲームなので、絶対にオススメしたいのだが、今の楽なゲームになれた人には非常に厳しいものであるということを付け加えておく。

75

はじめて『ウィザードリィ』をプレイした。基本的にレベル上げとキャラクター作りは好きだから、何度もキャラクターを作りなおしたり、バリバリレベルを上げてモンスターを倒して楽しめた。でも、メッセージが英語表示のみだから、プレイしたことのある人はいいけど、はじめてやる人にはわかりにくいと思う。カナのメッセージのモードがあればよかったのにな。

70

ウィザードリィⅠ・Ⅱ

ナグザット
7月23日発売
8,400円
SCD専用

元祖RPGといえばこれ。これをやらずにRPGは語れないのだ。

RPGの古典として有名なゲームだが、今でも十分に楽しめる。グラフィックはキレイになったし、操作性も良好。さらにはシーク時間もほとんど気にならないので、どっぷりとゲームに没頭できるだろう。ただ、序盤のゲームバランスが原作同様にきつめなので、キャラのレベルが低いうちは楽しいと感じられないかも…。セーブデータが大きいため『天の声バンク』は必須アイテムか。

90

ごめん！　オレはこの雰囲気に弱いんだ。とくに、『WIZ』は大好きなんだ。オープニングの曲から3Dダンジョンの歩くスピードまでバッチリだぜ。ただ、ちょっと気になったのが、ボルタック商店で買い物するとき。商品を選ぶイコール買ったことになってしまうんだ。このへんも、“EXTRA”にしてほしかったな。でも、あまりやりすぎると『WIZ』じゃなくなっちゃうよな。

85

岩崎啓真

ゲームの合間にはさまれるビジュアルはアクセスが頻繁なのを除けば、なかなかのデキと思うが、肝心のゲームがイマイチ。操作は軽快だが、納得のいかないボスと見にくい敵で、まったくやりづらい。個人的な意見としてだが、体力制にしたほうがゲームとしておもしろさがあったと思う。あちこちにおもしろい部分が見えるゲームなだけに残念。あともう一歩詰めてほしかった。

45

最初の主題歌がなかなかキテいてちょっと感動的。操作感などにはぜんぜん文句はない。また前作で問題であった、合体が使えないという点は完全になくなっているので、その辺あたりでイライラすることはないだろう。前作と比べて、攻略するのがシビアで難易度があがった感じがするのがちょっとひっかかった。あとBGMが変わっているのだが、ステージと合っていないと思う。

65

移植としてのデキはいいと思うし、PCエンジンでこのテのゲームは今までほとんどなかったので、プレイしていて楽しめる人も多いと思う。しかしゲームとして見た場合にパラメータの操作が非常に簡単で、わかってしまえば、あとは一年間同じことを繰り返すだけというのがあまりに問題だ。結局そのために単調なゲームになっているとボクは思う。あと一歩が惜しい。

50

パトリオット佐藤

キャラクター（とくに女の子キャラ）のセンスが抜群によくて、思わず期待してプレイしたんだけど…。パワーアップアイテムはステージのはじめに2、3個出てくるだけで、死んだら復活ができなくて残機つぶしで進むしかない。その上、2P同時でプレイしてもアイテム数が変わらないから、まさに地獄。せめてダメージ制にすれば、もっと遊べると思うんだけどな。

55

前作のHuカードから今回CDになったんだけど、そのメリットがいかされてない気がする。ビジュアルが入っていればイイってもんでもないけど、ちょっとしたギャグっぽいのを入れてもよかった気がする。ゲーム中にもボイスを入れたりして、もっとにぎやかにしてほしかった。コンティニュー画面のときの歌は、味があってイイんだけどネ。難易度は、ちょうどいいよ。

65

キャラクターのパラメータを上げ下げするだけの、単調なゲームシステムにイマイチ魅力を感じない。SLGというよりも、グラフィックを見て楽しむゲーム。キャラクターに思い入れがあれば、盛り上がるんだけどネ。オイラはまみちゃんがお気に入りだったんだけど、声を聞いてガッカリ。ノーテンキなのはいいんだけど、ちょっとヤリすぎじゃないかな。イベントはおもしろいよ。

75

ミスティック・フォーミュラ

マイクロキャビン
7月23日発売
7,800円
SCD専用

ビジュアルシーンが魅力のACT。キミは4人のキャラをすべて使いこなせるか？

CD電人

ハドソン
7月30日発売
6,800円
SCD専用

初心者でもOKなほのぼのSTG。コンティニューのときの歌が泣かせるぜ。

卒業～グラデュエーション～

NECアベニュー
7月30日発売
7,800円
SCD専用

パソコンで大人気のSLG。個性的な5人の女の子を無事卒業させよう。

ウォルフ中村

サイズが小さい上に割と素早く、倒しても次から次へとたくさん出てくるザコキャラがいる。触れるとマイキャラひとりを失うことを考えると、一度に出てくる数が少し多すぎると思う。ほかにも、選べる4人に性能差がありすぎたり、スクロールアウトすると1ミスとなるステージがあったりと、全体的にゲームバランスがイマイチ。操作性は問題ないし、ビジュアルもきれいなのだが…。

70

ノーマルレベルでの難易度が、あまりうまくない私でもクリアできるように設定されているのがうれしい。何回でもコンティニューできることもあり、「最近のSTGにはついていけない」という人でも楽しく遊べるはずだ。ただしこれは、アイテムの使用場所を限定している（ステージによって、パワーアップ内容が決まっている）からでもある。このことを不満に思う人もいるだろう。

70

根本的には「数値の上下に一喜一憂するSLG」。しかし、ほどよくイベントが挿入されていることもあり（と同時に、きれいなグラフィックがたくさん登場することもあって）、SLGだと意識しないで遊べる。短時間でプレイでき、気軽に何度でもチャレンジできる点もいい。慣れるとボタンを連打してしまい、メッセージを読み飛ばしてしまうことはあったものの、操作性も良好だ。

85

メタラー佐々木

画面いっぱいのビジュアルではないが、なかなかイイぞ。キャラもよくしゃべるしな。でも、ACTとしては難易度が高すぎるのでは。ザコの一撃で死んじゃうのはキツイ。いくら残機がいたって足りない。ダメージ制にしてくれればよかったのに……。それじゃなかったら、パワーアップとかの出現を、もうちょっと増やしてほしかった。乗り物系とかもあって、楽しいのになぁ……。

65

自機の見た目は大きいが、当たり判定が小さいのでホッとした。ステージはそんなに難しくはないけど、もし、当たり判定が自機の大きさだったら、敵をよけきるのはツラかったと思う。あと、自機の数も増えやすいし、コンティニューもあるから、最終面までわりとラクにいけたぞ。さすがにボスには苦戦したけど。なかなか楽しめたが、なんか爽快感が感じられなかったような……。

60

グラフィックはきれいだし、ゲームスピードも心地よい。でも、個人的な好みになってしまってすまないが、このタイプのゲームはイマイチ好みではない。エンディングの種類もたくさんあって、イベントもそれなりに起こる。なんか、エンディングを見るための過程が流れ作業的でいやなんだよな。パターンをおぼえれば、どんなエンディングも見れるし……。まぁ、好み次第だな。

70

新・コ・ー・ナ・ー 読者レビュー
READER'S REVIEW

先に言うと、これにはゲームの要素はほとんどない。短いお話がはいっている、あえて言うなら動く絵本のようなものだ。だからゲームを期待しないように。さらに話の内容もあきらかに幼児向けで、高年齢層が見るものではないと思う。ただ、そこのところを割りきれば雰囲気や内容はなかなかいいと思う。しかし、これにお金をだして買うのはなかなか難しいところだ。

55

なんといっても、原由子さんの歌とゲーム中のナレーションが最高にイイッ!! 優しさあふれる声で、ほのぼのとしたゲームをプレイしていると心が洗われるようだぞ。登場するキャラクターの声のキャスティングもバッチリだ。内容は低年齢向けソフトだから物足りなさを感じちゃうかもしれないけど、たまにはこういったゲームもいいんじゃないかナ。オイラは買うぞっ!!

85

原由子の眠れぬ夜の小さなお話

NEC HE
7月30日発売
6,800円
SCD専用

ほのぼのとした感じのAVG。たまにはこういうゲームで幸せな気分になろう。

ひとつ前のシーンに戻りたくとも、どこをクリックすれば戻れるのかがわかりにくい。そういった意味で不親切なゲームだ。しかしこれはクリアするのが目的のゲームではない。下手に論理的に考えず、頭をからっぽにして、のんびりと、いきあたりばったりにプレイするのが合っていると思う。対象年齢がかなり低く設定されているためか、奥の深さはないけれど。操作性は問題なし。

75

なんだこりゃ、と思いつつもやめられない。"デジタル飛び出す絵本"って感じ。何編かのストーリーが用意されていて、どの話からでも始められるってのがイイ。ちょっと子供向けっぽいけど、楽しいぞ。お父さん、お母さんが子供といっしょに遊んであげるのにもってこいのソフトだな。なんか、とてもやさしい気持ちになれた。原ボーの歌もマッチしててイイしな。

75

とにかくキャラバンモードのデキが非常にいい。タイムアタックもスコアアタックも大変おもしろいので、キャラバンモードは絶対のオススメ。スタンダードゲームの内容は、去年の年末に発売されたものからまったく変わっていないようなので、前作を持っている人は、ちょっと考えるところだが、値段も安めなので、思いきって買ってもいいかもしれない。楽しめました。

70

STGゲームは、やっぱり点数を競うとおもしろい。100点でも多く点数を取るために、自分なりのいろいろな攻略パターンを研究するうちにどんどんハマッてしまう。このゲームはキャラバン用とあって、その辺の要素がギッチリ詰まっているから時間を忘れてプレイしてしまった。ただ、ボーナスシステムがイマイチで、もっといろんなスタイルのボーナスをいれてほしかった。

70

Summer Carnival'93 ネクスザールスペシャル

ナグザット
7月23日発売
4,980円
SCD専用

今年の夏のイベント用ソフト。通常のゲームに、2種類のアタックモードがプラスされた。

みんなでワイワイいいながらプレイするキャラバンモードが楽しい。みんなでやるといっても多人数同時プレイができるわけではなく、順番にプレイするだけなのだが(でもこれが燃えるのだ)単位が5分というのは長い気もする。ゲーム本編に関しては去年発売されたノーマルバージョン同様「操作性良好、難易度高め」。キャラバンモード&低価格ということで5点上乗せした。

70

はっきりいって燃える。タイムを競うのが、こんなに白熱するとは思わなかった。ちゃんとタイム、スコアーともメモリーされてるし。攻略法を考えるのも楽しいぞ。前回のストーリーが好きだったオレとしては、今回さっぱりしているのが、ちょっぴりさびしい。だけど、価格も安いし、友だちどうし、バトルできるってのもイイな。前作を持っているヤツも、買っても損はしないかも…。

70

塩素のジョーがキミのレビューを分析!

最近、読者からレビューをもらうことが多くなったので、以後この場で紹介してみたいと思う。今後もおもしろいハガキはどんどん取り上げるつもりなのでよろしく。

ウィンズ オブ サンダー
千葉県　ロミオくん

グラフィック、BGMともに満足のいくデキだった。ストーリー設定もぼくの好きなファンタジー(剣と魔法の世界)だったので満足。ただ、お金をためてお店でパワーアップするというシステムは好きになれない。

私個人もこのゲームをやってみて気になったのは『お金をためてパワーアップするシステム』という点。つまり「店でアイテムを買う」ということは要するに『パワーアップの自由度』を高めるためという反面、店以外の場所ではパワーアップができないということ。このあたりに人によって好き嫌いがわかれる要因があるのかもね。

きみの熱いレビューを待っている!!

あて先

〒101 東京都千代田区
神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部
「読者レビュー」係

PCエンジンのゲームに対する意見や感想を100字ぐらいにまとめて、上のあて先まで送ってね。掲載された人にはすてきなプレゼントを用意しています。

神聖ウラワザ帝国

古代の秘薬を服用し、驚異的跳躍力を身につけた皇帝。しかし彼も重力には逆らえず、地面にダイブし重傷を負った。これを目撃した一科学者によって、万有引力の法則が発見されたのは、歴史の皮肉であろうか。

A列車で行こうⅢ
資金が1兆円に!!

岐阜県　清水克哉くん

▲ゲッ、会社が倒産するゥー。しかしこの後、なぜか資金が500億円に。

▼"The End"のうしろに？マークが！　これはいったい？

ゲームをスタートし、工場だけを建て続ける。そのうち資金がなくなるが、しばらくするとなぜか50億円達成のメッセージが現れ、最後には資金が500億円になって、エンディングが始まる。エンディング終了後、ゲームが再開されると、資金が1兆円になっている。

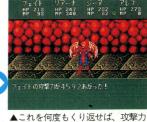
◀1兆円も資金があれば、破産する方がムズかしい!?

イラスト／中村亮

天使の詩Ⅱ　堕天使の選択
攻撃力無限アップ

愛媛県　中川くん

補助系魔法の"アプシャル"で攻撃力を上げた後、"エイノム"を使うと、再びアプシャルを使えるようになる。

▶アプシャルを使った後、エイノムの魔法をかける。すると、再びアプシャルが使える。

▲これを何度もくり返せば、攻撃力をいくらでも上げることができるぞ。

天使の詩Ⅱ　堕天使の選択
MPのMAXをオーバー

神奈川県　山田修くん

戦闘中に"ラティルノ"の魔法を使って、敵からMPを奪うと、最大MPを超えてMPをためることができる。ただし、宿屋に泊まったり、レベルアップすると、もとに戻ってしまう。

◀MPのMAXよりもMPが多い！　ボス戦の前に使うといいかも。

ウラワザ報告書大募集！　ウラワザを見つけたら直ちに帝国に知らせよう。報告書の内容は、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・年齢・電話番号、ウラにゲーム名とワザのやり方ひとつを書けばOK！　採用者は懸賞金がもらえるぞ。　皇帝：10000円　国王：6000円　大臣：4000円　騎士：3000円　兵士：2000円　おまけ技：1000円

あて先：〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃PCエンジン編集部「ウラワザ」係

フォーセットアムール
2面ボスの安全地帯
静岡県　アンディーくん

2面ボスは普通に戦うと結構手強いヤツだけど、ボスのスキをみて内側に入り込み、方向キーを左上に入れながら攻撃すると、まったく反撃されずに倒すことができるんだ。

◀この位置で攻撃すればOK。位置合わせがちょっとシビアだよ。

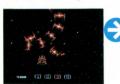
ストリートファイターII'
ザンギのタケコプター!?
東京都　二日酔いくん

▶まさにタケコプターである。タイムアップまで回り続けたい(?)。

ザンギエフで最初のボーナス面へ行き、車の上でダブルラリアットを連発しよう。そして方向キーを右か左に入れつつ、さらにダブルラリアットを連発！　するとザンギが……!?

イメージファイト2
ポッドフル装備
鳥取県　大田譲くん

ゲーム中にポーズをかけて、✚右、Ⓘ、下、Ⓘ、左、Ⓘと入力し、ポーズを解除すると赤ポッドが3つ装備され、フルポッド状態になるぞ。

▶ゲーム中にポーズをかけてコマンド！

▲ポーズ解除でフルポッド！　ゲームスタート直後や復活後に使うと、イイらしいゾ。

クレスト　オブ　ウルフ
ジャンプキックでハメる
福岡県　舛田亮太くん

殴る、蹴る、投げるなどして、とにかく敵を倒す。そして敵の起き上がりにジャンプキックをキメて、再び敵を倒す。これを何回もくり返せば、ボスキャラも楽に倒すことができるぞ。

▲倒した敵の起き上がりに合わせてキ〜ック！

◀ジャンプキック→倒す→ジャンプキック→倒す、のくり返しで敵をハメ殺すんだ。敵によって、起き上がりのタイミングが多少異なるので注意。

PC原人3
デバッグモード
広島県　ハルトゲくん

▶この画面でコマンドだ。カーソルの位置に注意！

◀なんだってできちゃうデバッグモード!!

モードセレクト画面でカーソルを“あそばない”に合わせて、✚左下+Ⓘ+Ⓘを押しながらランを押すと、デバッグモードに入れるぞ。ここでは、面セレクトやサウンドテストに加え、ジャンプの高さと移動スピードの調整、プレイモードセレクトだってできるんだ。

▲ジャンプの高さを99にセットしてプレイしてみるとこのとおり。跳ぶぞ〜〜。

双截龍II　ザ・リベンジ
キャラテストモード
福島県　ジョーカーくん

ゲームオーバー後のタイトル画面で、Ⓘ、Ⓘ、Ⓘ、Ⓘ、ランと押すと、キャラテストモードになるぞ。ここでは、敵キャラや、自キャラ、アイテムなどの動作パターンを自由に見ることができる。また、パレットを調整することで、キャラの色までも変えることができちゃうぞ。

▲カーソルをCに合わせるとキャラが替わり、Pに合わせると動作パターンが見れるんだ。

◀とりあえず死んで、ゲームオーバーしよう。

◀その後のタイトル画面でコマンド！

帝国博物館

世界有数のコレクションを誇る帝国博物館。今月は当館秘蔵の品々の中から『ファイティング・ストリート』と『ゼロヨンチャンプ』のウラワザを紹介しよう。

ファイティング・ストリート

無敵コマンド

ランキングにのるだけのスコアを出し、ゲームオーバー後のネーム登録時に".SD"と入力。その後のタイトル画面で、✚左＋①＋Ⅱを押しながらセレクトを押すと、いろんなことができるようになる。

▶何位でもいいから".SD"と入力する。

▶このタイトル画面でコマンドしよう。

▲クレジット数が3から7に増えていれば、コマンド入力成功だ。

◀コマンド入力後、ゲームスタートすると面セレクトができるのだ。

昇竜拳

◀ゲーム中に✚右下か左下＋セレクトで、いつでも昇竜拳が出せるのだ！

波動拳

◀相手方向の✚＋セレクトで波動拳。このころの波動拳は超強かった！

竜巻旋風脚

◀相手と逆方向の✚＋セレクトで竜巻旋風脚。連続で入ると大ダメージだ。

真のエンディング

◀面セレクトでエンディングを4回連続で見ればOK！ 自力でこれを見れる人ってスゴイ。

暗黒邪道拳!?

ランを連打しつつ攻撃すると、敵はナゼか反撃してこないので、楽に倒すことができるぞ。タイの強敵、アドン&サガットもこの技の前にはなすすべもないのだ。

▶アベニューパッド3などでランと①、Ⅱを連射にするとラクチン。

途中参加できる

1人用でプレイしているときでも、マルチタップと2Pパッドが接続されていて、クレジットが残っていれば、いつでも乱入できるんだ。

◀マルチタップに接続された2Pパッドのランを押せばOK！

▶1人用でプレイしていても、クレジットが残っていればダイジョーブだぞ。

リュウケン同時操作

1Pパッドのみ接続した状態で2Pプレイを選び、ゲームスタート。すると、リュウとケンがまったく同じ動きをするぞ。これを使えば、出しにくい必殺技の練習をいくらでもできるね。

▶2人そろって昇竜拳!! これぞ、まさしくX攻撃！

ケンでプレイできる

1Pパッドと2Pパッドを接続した状態でゲームを起動し、1Pパッドを外す。そして、2Pパッドでゲームをスタートすると、ケンで1Pプレイを楽しめる。ただし、位置は2P側だぞ。

◀やっぱりケンで戦いたい、という人はどうぞ。

ゼロヨンチャンプ

ストーリーモードパスワード

ストーリーモードのパスワードに右の表のパスワードを入力すると、楽勝でクリアできるぞ。最初からニトロを装備していたり、GT－Rを持っていたりするとレースでまず負けることはないし、所持金を1000万円も持っていればどんな車やパーツだって買えちゃうぞ。エンディングのパスワードを使えば、プレイしなくてもOK！

ニトロフル装備	へたくそでどじでのろまでどんくさい こんなわたしにニトロください
最初からGT－R	はやそうなくるまがひとつほしいけど ばいとするのがめんどうだなあ
所持金1000万円	いいおんなくるまにのせてみたいけど かねがないからなにもできない
いきなりエンディング	もういちどさいごがみたいそんなひと これをいれればはいこのとおり

ニトロフル装備

▲〝へたくそで〜〟と入力すると、最強のアイテム、ニトロが手に入るのだ！

最初からGT－R

▲〝はやそうな〜〟で、あこがれのスカイラインGT－Rが手に入る！ ララッ、ラッキー!!

所持金1000万円

▲〝いいおんな〜〟は、所持金が1000万円になるパスワード。これで好きなモノが買えるね。

いきなりエンディング

▲〝もういちど〜〟で、いきなりエンディングが見れる。もう1度、見たいときにどうぞ。

VSモードパスワード

ストーリーモードに登場する手強いライバルたちの車を、VSモードで使うことができるぞ。VSモードのパスワードに、使いたい車のパスワードを入力すればOKだ。幻の名車、トヨタ2000GTから、めちゃくちゃにバグっているバグマシンまで、いろいろ選べるぞ。

フェアレディ240Z

◀〝づぜRZ9〟と入力すればフェアレディZ。

スカイラインRSターボ

◀〝がすけっと〟はスカイラインのパスワード。

トヨタスポーツ800

▶〝ぜろよんだ〟でトヨタスポーツ800が！

トヨタ2000GT

▶〝らたのま〟でトヨタ2000GTになる。

ソアラ3000GT

◀〝KEROK〟と入力するとソアラで走れる。

バグマシン

◀〝ももほほほ〟はバグマシンのパスワードだ。

強力アイテム入手法

ガンさんのショップにⅡを押しながら入り、Ⅱを押したまま、✚左、上、下、下、上、右、上、下、下、上、右、上と押すと、ニトロジェットをくれるか、スーパーチューンをしてもらえるぞ。

◀ただし、名前が〝へたくそ〟になってしまうのだ。トホホ。

サウンドテスト

▶ゲーム中の曲が、曲名入りで入っているぞ。思う存分聴いてみよう。

ストーリーモードの名前入力時に〝みかのへそ〟と入力すると、サウンドテストになるぞ。ここではゲーム中のすべての曲を聴くことができるんだ。曲名も表示されるぞ。

クマがパンティになる

ゲームセンターでアルバイトをすると遊べるUFOピッチャーで、3回連続してぬいぐるみのクマを取ろう。すると4回めからは、クマがパンティに変わってしまうんだ。

◀3回連続で取るのは、かなりキビシイぞ。

エピソード…7

マ・ニ・ア

猿養成所 GM SPECIAL

やはりこれはやらねば！のGM特集。猿ならではの愛とこだわりで選んだ名曲の数々を聴くべし！

イラスト／しろー大野

祝 業務用『悪魔城ドラキュラ』CD再販記念

「パーフェクト猿セレクション」CD化希望!!

矩形波倶楽部なくして、コナミは語れないってわけで、養成所ではコナミGMの名曲を猿なりにセレクトしてみた。選んだ基準は、「熱い」「涙」「すでにCD化され、曲名がわかっているもの」「各ゲームから1曲」の4つ。あの曲が入ってない、なんて怒るファンもいると思うけど、そこんとこは御愛嬌ということで許してね♡　とくに『グラII』の曲がない！　と思ってる方。実は選んでます。かなりひねった選曲だけどね。また、数機種に移植されているものは、どの機種のものかも表示して、音源や曲のアレンジに対してもこだわってみた（SCC音源は最高!!）。ゲーム名当てクイズも開催するので、ドシドシ応募してね。関係ないけど、フジTV系「スーパー競馬」でGⅠレースの本馬場入場のときに思わぬ曲がかかるぞ。

熱いドラキュラ・サウンドを聴け！

『ドラキュラ』シリーズの名盤は、なんといっても「ファミコンベスト」。でも最近、再販された「コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1」に収録されている業務用『ドラキュラ』も名曲ぞろいだ。シリーズ特有のダークなノリも健在。絶対、聴くべし!!

◀業務用『ドラキュラ』は、涙ものの名曲ぞろいだぞ。

これが選ばれた全20曲の名曲だ!!

A 熱い！ カッコイイ！ 燃える Side

1. **Bloody Tears (AC)** 血の涙がタラ〜ッとたれるシーンにゾクッとした。
2. **Hotter Than Hell (AC)** ギターのリフが熱い。後半の狂った（？）フレーズもキてる。
3. **Great Battle Ship (AC)** 夕焼けをバックに巨大戦艦と死闘!!
4. **Ice Won' t Let Me Go (AC)** このベースラインを手弾きできるのは、ナルチョとゴツグしかいない。
5. **魔界への誘い (FC)** メドレーでCDに収録。しつこいまでのリフにトリップできる。
6. **Over Heat (FC)** 業務用の2つの面が合体。ノリにノったフレーズの嵐!!
7. **The Showdown (SFC)** シリーズの最終ボスが総登場。おかげでメチャムズだったけど。
8. **Heavy Metal Bomber (AC)** YUHK様♥ あの頃から変わらない歌謡メタルなフレーズが好きです。
9. **Combat (MSX)** 業務用よりも、MSX版の曲がメチャクチャかっこいい。
10. **Beggining (FC)** 初めて聴いたときは、FCとは思えなかった。恐るべし、VRC6!!

B 哀！ カンゲキ！ 泣ける！ Side

1. **Blocked Heart (FC DISK)** この曲を聴くと結婚したくなる。ああ、作曲者のアナタは人の妻(らしい)。
2. **古代惑星のテーマ (MSX)** とてもSTGの曲とは思えない悲愴なメロディが胸にせまる。
3. **イーバの神殿 (X68000 MIDI)** エンディング曲とどちらにするか悩んだ末、PC版でカットされた方に。
4. **極光の彼方 (FC)** この曲を聴くために、ず〜っとこの村にいました。
5. **Triumph (AC)** まるで映画、曲も映画。かっこよすぎて泣ける!!
6. **Seaside Memory (FC DISK)** まさか、エンディングにこんな曲がかかるとは思いもしなかった。
7. **Memories (MSX)** ツライ想い出がよみがえる。ホントにメモリーズ。
8. **Evening Glow Of T3 (FC)** お買物袋を手に持つグリーンなキミが忘れられない。
9. **Nostalgic (AC)** 1コインクリアしてエンディングを見たときは、ホントに涙が出た。
10. **Eternal Promise (PC)** ヤツは最後まで、男の中の男だった!!

ファンに挑戦！ ゲーム名当てクイズ???

各曲のコメントを参考に（ならないというウワサもある）して、全20曲のゲーム名と住所、氏名、年齢、職業、欲しい賞品名を書いて、猿養成所まで送ってください。矩形波ファンのキミなら、全問正解は当たり前ですよ、ダンナ。

ハガキの書き方

101-00
東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部
猿養成所
ゲーム名当てクイズ係

キミの住所
キミの名前
キミの年齢・職業

20曲のタイトル名をかくのだ!!
読める字でていねいにね。

希望するプレゼント名
色紙希望!! など。

これが豪華賞品だ!

◀矩形波倶楽部サイン色紙

▶『コナミ』GMCD

＊当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます
プレゼントのあて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃ＰＣエンジン編集部「猿養成所 ゲーム名当てクイズ」係

こんなCDも出してほしい!

キングレコード&コナミにお願い

①1面コレクション

イラスト投稿魔・間ともみチャンでも、絶対に聴くことができる1面の曲。コナミGMは1面の曲にリキが入っていることが多く、ゲームへのノセ方がうまい。この絶妙なツカミの名曲集を出してほしいものです。

②ランキング・コレクション

軽視されがちなランキングにも名曲は隠されている。バブルなサウンド『RF－2』、メチャ気持ちいい『A－JAX』、ノーテンキなゲーム中のBGMとは違って熱い『パロディウスだ!』など、聴きのがせないぞ。

③未使用曲コレクション

業務用『SUPER魂斗羅』の未使用曲はFC版のオリジナル面に使われているし、『A－JAX』のものは『F1スピリット』に使用されている。未使用曲の行く末がどうなったのか、興味がある人のためにも欲しい。

番外編 メタルキングの館

～メタラー佐々木のコレを聴け!!

GMのHR／HMの基本は、ギター音の再現にかかっている。どれだけ良いリフでもピコピコ音じゃぁな。それを考えると、下の『魂斗羅』、『サンダー～』は良くやっている。特に『サンダー～』のリフは、王道をイッている。また、この2本のジャパメタに対し、『ウインズ～』は欧州系といえる。生音のせいか、ヘタすりゃグルーヴまで感じられる。それにしても、もっとハードなメロディックスピードメタルが使われるのはいつか?

▲本誌レビューでおなじみ。ホントはスラッシュが好みらしい。

コナミメタルの傑作
Super魂斗羅

◀オケヒの名盤。ギャンギャンうるさくて、カッコイイ。

ユーロメタルの鬼
ウインズ・オブ・サンダー

◀ゲームも熱けりゃGMも熱い。ユーロな響きに燃える。

メタルの王道
サンダーフォースIV

◀メタル好きなら、聴くしかない。アレンジも超イカス。

▲愛知県
ZAKIさん

▲山梨県
間ともみさん

▲愛知県
ZAKIさん

▲秋田県
赤上隼さん

▲東京都
葉月弓さん

▲大阪府
梶英介さん

▲北海道
海野架玲さん

【モンスターメーカーの世界を旅してみよう】

MONSTER MAKER (モンスターメーカー) WORLD TOUR GUIDE (ワールドツアーガイド)

Vol.7

今月は九月姫先生のMMフリートーク特集なのだ！

今回から２回（好評だったら３回!?）にわたって"戦士（ファイター）"特集をお送りします。ファイターに関するお手紙ヨロシク！

▲岡山県　けるるさん
ＭＭ世界の元気なふたり！

▶神奈川県　岡本ぷーさん
おてんばディアーネ！

◀京都府　華子さん
独特のイラストセンスが最高！

▲愛知県　神楽坂純坊さん
マイナーキャラも描いてね。

◀東京都　あおばかずとさん
聖騎士シャーナ。かわいい！

◀静岡県　みなづき妖華さん
戦士といったらこのふたり。

◀愛知県　祈世姫さん
酒場でダバダなラクーナさま♡

おたよりのあて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃PCエンジン編集部「MM」係

発進！未体験ゾーン・サウンドマシーン

オレの知らない世界だった！

オレ達の作っているゲームソフトは、音楽や声の演出をとっても大切にしている。その迫力やリアリティがTVの内蔵スピーカーではパワーダウンしてしまう。これは絶対にもったいない！でも、そう思っていた時このマシーンを見せられた。音を聴いてビックリ！これならゲームの世界にドップリと入り込める！ウーン…いい感じだぞ！さっそくオレのPCエンジンとセットした。キミたちにも早く体験してほしいなー。

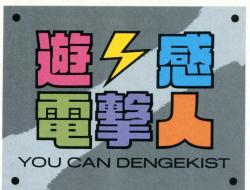
レッドカンパニー総帥
広井 王子　Hiroi

お問い合わせ(カタログ請求・購入方法など)は下記にお電話ください。

フリーダイヤル 0120-408-864 内線17
(受付時間:月曜〜金曜日／10:00〜18:00)

PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

(株)ハドソン　ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

PCエンジン SUPER CD-ROM² SYSTEM対応ソフト
「天外魔境 風雲カブキ伝」参上！　7月10日発売　価格¥7,800(税別)

電撃コミックス	●イース⑤　羽衣翔　定価950円　発売中 ●サボテンロード㊤㊦　迎夏生　定価各560円　7月下旬発売 ●爆れつハンター①　作画:臣士れい、原作:あかほりさとる　予価560円　夏発売予定
電撃文庫	●漂流伝説クリスタニア①　水野良　定価540円　発売中 ●瑠璃丸伝　当世しのび草紙①　松枝蔵人　定価520円　発売中 ●極道くん漫遊記外伝 聖マリア修道院の怪談　中村うさぎ　定価520円　発売中 ●ダーク・ウィザード　蘇りし闇の魔道士　寺田憲史　定価540円　発売中
電撃CD文庫 ベストゲームセレクション	●卒業～グラデュエーション～第1学期　8月25日発売 ●餓狼伝説～宿命の闘い～No.1　8月25日発売

※定価・予価はすべて税込みです。

ゲームをドラマ化、電撃CD文庫創刊!

ベストゲームセレクションとして『卒業』『餓狼伝説』登場!!

コミック、文庫、パソコンゲームに続き「電撃」が、自信を持って世に放つのが『電撃CD文庫　ベストゲームセレクション』だ。

パソコン、SFC、PC、MDをはじめ、ゲームセンターで人気の名作、傑作ゲームをサウンドドラマ化して収録したCDと、ブックレットの豪華2本立て。第1弾はパソコンゲームの超ヒット作品『卒業（グラデュエーション）』と、アーケードゲームの人気作『餓狼伝説』の2タイトルを8月25日に発売!!。

CDに収録されたドラマでは、ゲームの世界観を分かりやすく、声優さんたちが熱演。流れる音楽もゲームのBGMをアレンジして使用しているので、オリジナルのイメージを壊さずに雰囲気を盛り上げている。キャラクターやストーリーの紹介、ゲームの裏情報、原画やコミックなどが満載されたブックレットもファンにはうれしい限り。

今後も『卒業』『餓狼伝説』の第2弾や、『ファイアーエムブレム』などのタイトルが、今年中に発売される予定なのでお楽しみに。ファン必携の愛蔵盤になること間違いなしのコレクションシリーズに注目！

▲本格武闘アクション『餓狼伝説』。これが、ジャケットイラストだ!!

▲PCエンジン版ゲームも、まもなく発売!!　CD文庫、『卒業』のジャケットイラストは、これだ!!

コミック・アンソロジーの決定版!

豪華執筆陣によるオール描き下ろし作品満載の『電撃丸①』が登場

「電撃コミックGAO／」などでおなじみの執筆陣による、オール描き下ろしの超豪華コミックス、『電撃丸』がこの夏に発売される。

巻頭カラー4ページでお送りするのは、衣谷遊先生の『エンジェルアーム外伝』。ファティマとシャロヌの生い立ちが明かされるぞ。

夢来鳥ねむ先生の『物の怪らんちき戦争（ウォーズ）～愛（ハシ）守偲唄（モリシノビウタ）』は、不朽の名作『物の怪～』の番外編。大助が力を手放してから3年後、新たな魔の力が…。

▲巻頭カラーで登場!!　衣谷先生描き下ろしの『エンジェルアーム外伝』

MEIMU先生の、『EARTH』は、地底にあるといわれる〝アナザーワールド〟にたどり着いた少年たちを描いた、壮大な海洋冒険ロマン。しろー大野先生がお送りするのは『タロス博士の冒険』。こびと村がガリガリ博士に襲われた！　村を助けるためにタロス博士が考えた最終兵器とは!?

さらに、松原あきら先生の『ドライゼ・コマンダー』、高橋明先生の『G I （ギ）－GA（ガ）』、渡辺電機㈱先生の『魔女っ子♡アニキ』、牛井昇先生の『POYOYON　QUEST』など盛りだくさん。

菊川涼音改め、橘諭史先生のショートショート、『ゲ科』『ボッタクル武器商会』の2編も掲載されている。現実なのかゲームの世界なのか分からない、不思議なRPGパラレルワールドにみんなを招待してくれるぞ。

表紙は山田章博先生の描き下ろしイラストで、予価980円。発売を待たれよ！

この夏、登場!!

超人気の『爆れつハンター』

作画・臣士れい、原作・あかほりさとるのコンビが放つ「電撃コミックGAO／」連載中の『爆れつハンター』がこの夏、いよいよ発売されるぞ!!

舞台となるのは、不思議の大陸・スプールナ。そこは、魔法を使う法族（ソーサラー）が平民（パーソナー）を支配する世界であった。しかしここに平民の恨みを晴らすべく、法族に報復する、プロの仕置人が存在した。キャロット、ティラ、そして、マロン。彼らは「法族狩り（ソーサラーハンター）」と呼ばれていた……。

本編は、3人の法族狩りの、夢と冒険にあふれたアクションラブコメディー。ファンの熱い期待におこたえして、この夏、登場!!　発売を待っててね。

「電撃」からこんどはCD文庫！
8月25日堂々創刊！
電撃CD文庫 ベストゲームセレクション
第1弾は『餓狼伝説』と『卒業～グラデュエーション～』だ。
CDで昂ぶる！ブックで燃える！
ゲームファン待望の超大型CDブックシリーズはなんと書店で買えるのだ!!
電撃CD文庫は……
電撃ファミリーだからできるジャンルやメーカーを越えた名作ゲームのCDブック大全集。
ゲームを知り尽くしているからできる、この超豪華キャスティングを見よ!!
卒業
新井聖美……鶴ひろみ
高城麗子……冬馬由美
中本 静……久川 綾
志村まみ……金丸日向子
加藤美夏……嶋方淳子
武蔵三十郎……古谷 徹
餓狼伝説
テリー・ボガード……草尾 毅
アンディ・ボガード……堀川 亮
ジョー・ヒガシ……矢尾一樹
不知火 舞……林原めぐみ
ビリー・カーン……難波圭一
ギース・ハワード……森 功至
発売スケジュール（予定）
8月25日 『卒業』第1学期 『餓狼伝説』No.1
10月25日 『卒業』第2学期 『餓狼伝説』No.2
12月 『卒業』第3学期 『ファイアーエムブレム』
以下第1期全12巻隔月25日続々発売予定
©1992 SNK ©1992 HEAD ROOM
発行：メディアワークス 発売：主婦の友社

ゲームソフトランキング

Game Soft Ranking

1993／5／31　このランキングは、協力店のデータをもとに編集部が独自に作成したものです。

ソ・フ・ト・売・り・上・げ・ラ・ン・キ・ン・グ・B・E・S・T・20

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	7 ↑	ゼロヨンチャンプⅡ	294点	メディアリング	3月5日発売	¥7,800	RACE・SCD
2	— ↑	Jリーグ グレイテストイレブン	273点	ニチブツ	5月14日発売	¥7,400	SPG・4M
3	1 ↓	PC原人3	216点	ハドソン	4月2日発売	¥7,200	ACT・8M
4	5 ↑	ウィンズ オブ サンダー	186点	ハドソン	4月23日発売	¥6,800	STG・SCD
5	2 ↓	CAL Ⅱ	178点	NECアベニュー	3月31日発売	¥7,800	AVG・SCD
6	6 —	ボンバーマン'93	160点	ハドソン	'92年12月11日発売	¥6,500	ACT・4M・BU
7	11 ↑	雀偵物語3 セイバーエンジェル	154点	アトラス	4月23日発売	¥7,800	ETC・SCD
8	9 ↑	トップをねらえ! GunBusterVol.2	104点	リバーヒルソフト	3月26日発売	¥7,200	DC・SCD
9	4 ↓	天使の詩Ⅱ ～堕天使の選択～	100点	RIOT	3月26日発売	¥7,800	RPG・SCD
10	— ↑	超時空要塞マクロス 永遠のラヴソング	98点	メサイヤ	'92年12月4日発売	¥7,400	SLG・SCD
11	— ↑	超時空要塞マクロス2036	95点	メサイヤ	'92年4月3日発売	¥7,200	STG SCD
12	3 ↓	超兄貴	92点	メサイヤ	'92年11月27日発売	¥7,200	STG SCD
13	19 ↑	桃太郎伝説外伝 第1集	84点	ハドソン	'92年12月4日発売	¥6,500	RPG 4M・BU
14	10 ↓	ダンジョンエクスプローラーⅡ	81点	ハドソン	3月26日発売	¥6,800	A・RPG SCD
15	— ↑	トップをねらえ! Gun Buster Vol.1	80点	リバーヒルソフト	'92年6月25日発売	¥6,800	DC SCD
16	13 ↓	コットン	79点	ハドソン	2月21日発売	¥6,800	STG SCD
17	17 —	宇宙戦艦ヤマト	66点	ヒューマン	'92年12月22日発売	¥7,800	SLG SCD
18	15 ↓	ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	64点	リバーヒルソフト	'92年12月18日発売	¥7,800	RPG SCD
19	14 ↓	ムーンライトレディ	62点	NEC HE	3月26日発売	¥6,800	A・RPG SCD
20	— ↑	PC電人	56点	ハドソン	'92年11月20日発売	¥6,500	ACT 4M

ソ・フ・ト・実・勢・価・格・調・査（秋葉原6／12）

●ZET

ソフト名	売値(税込)
ストリートファイターⅡ'	¥8,980
A列車でいこうⅢ	¥6,980
シャーロック・ホームズの探偵講座2	¥4,980
クイズキャラバン カルトQ	¥3,980
Jリーグ グレイテストイレブン	¥3,980
ラプラスの魔	¥3,780
トップをねらえ! Gun Buster Vol.2	¥1,950
ウィンズ オブ サンダー	¥3,780
CAL Ⅱ	¥1,980
天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	¥3,980
ダンジョンエクスプローラーⅡ	¥2,600
ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	¥1,980

●メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)
ストリートファイターⅡ'	¥9,800
A列車でいこうⅢ	¥6,900
シャーロック・ホームズの探偵講座2	¥5,780
クイズキャラバン カルトQ	¥3,980
PC原人3	¥5,100
PC電人	¥1,980
ドルアーガの塔	¥1,980
ウィンズ オブ サンダー	¥2,900
CAL Ⅱ	¥2,900
天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	¥3,980
ダンジョンエクスプローラーⅡ	¥3,800
ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	¥3,400

『ゼロヨンチャンプⅡ』再びトップに

発売タイトル数が少ないせいもあって、今月の売り上げ数は全体的に低調。新作でチャートに入ってきたのは『Jリーグ　グレイテストイレブン』のみというさみしい状態だ。その結果として、売り上げのトップには、再び『ゼロヨンチャンプⅡ』が返り咲くことになった。チャート内にはちょっと古いソフトが目出つけど、来月は『ストⅡ'』の発売で、大きくこの状況が変わるだろうね。

『ストⅡ'』いよいよ発売

人気ソフトだけに、発売日当日には予約した人しか買えない店も多かった『ストⅡ'』。対応パッドともどもあまり値段は下がってなかったぞ。

発・売・前・ソ・フ・ト・人・気・ラ・ン・キ・ン・グ・B・E・S・T・20

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1	1 —	天外魔境 風雲カブキ伝	808点	ハドソン	7月10日発売	￥7,800	RPG・SCD
2	2 —	卒業 グラデュエーション	729点	NECアベニュー	7月30日発売	￥7,800	SLG・SCD
3	4 ↑	イースⅣ THE Dawn OF YS	474点	ハドソン	12月発売予定	価格未定	A・RPG・SCD
4	— ↑	エメラルドドラゴン	424点	NEC HE	12月発売予定	価格未定	RPG・SCD
5	7 ↑	ラングリッサー～光輝の末裔～	363点	メサイヤ	8月6日発売	￥7,900	SLG・SCD
6	5 ↓	モンスターメーカー～闇の竜騎士～	352点	NECアベニュー	発売日未定	￥7,800	RPG・SCD
7	— ↑	女神天国 ～MEGAMI PARADISE～	197点	NEC HE	発売日未定	価格未定	RPG・SCD
8	8 —	風の伝説ザナドゥ	161点	NEC HE	発売日未定	価格未定	A・RPG・SCD
9	— ↑	悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～	159点	コナミ	今秋発売予定	価格未定	ACT・SCD
10	16 ↑	天地を喰らう	153点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	ACT・SCD
11	12 ↑	サイレントメビウス	123点	角川書店	発売日未定	価格未定	RPG SCD
12	9 ↓	ドラゴンナイトⅢ	118点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	RPG SCD
13	6 ↓	美少女戦士セーラームーン	113点	バンプレスト	発売日未定	価格未定	DC SCD
14	13 ↓	幽☆遊☆白書～闇勝負!! 暗黒武術会～	104点	バンプレスト	9月発売予定	￥8,800	STG SCD
15	14 ↓	三國志Ⅲ	102点	光栄	9月発売予定	￥14,800	SLG SCD
16	15 ↓	ロードス島戦記2	98点	ハドソン	発売日未定	価格未定	RPG SCD
17	— ↑	スタートリング・オデッセイ	97点	レイ・フォース	9月発売予定	￥8,200	RPG SCD
18	17 ↓	スーパーダライアスⅡ	92点	NECアベニュー	8月下旬発売	￥7,800	STG SCD
19	11 ↓	誕生 ～Debut～	89点	NECアベニュー	発売日未定	価格未定	SLG SCD
20	— ↑	1552天下大乱	81点	アスク講談社	7月16日発売	￥8,800	SLG 両CD

発・売・中・ソ・フ・ト・人・気・ラ・ン・キ・ン・グ・B・E・S・T・10

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	ジャンル
1	1 —	天外魔境Ⅱ 卍MARU	1273点	ハドソン	RPG
2	2 —	イースⅠ・Ⅱ	591点	ハドソン	A・PPG
3	3 —	スナッチャー	438点	コナミ	AVG
4	− ↑	ゼロヨンチャンプⅡ	239点	メディアリング	RACE
5	− ↑	天使の詩Ⅱ～堕天使の選択～	211点	RIOT	RPG
6	10 ↑	ボンバーマン'93	203点	ハドソン	ACT
7	9 ↑	ロードス島戦記	197点	ハドソン	RPG
8	5 ↓	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	178点	ハドソン	RPG
9	− ↑	ドラゴンナイトⅡ	174点	NECアベニュー	RPG
10	− ↑	天外魔境 ZIRIA	173点	ハドソン	RPG

P・C・エ・ン・ジ・ン・移・植・希・望・ラ・ン・キ・ン・グ・B・E・S・T・10

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	機種	ジャンル
1	1 —	餓狼伝説2～新たなる戦い～	482点	SNK	アーケード	ACT
2	3 ↑	3×3EYES 三只目變成	478点	日本クリエイト	パソコン	AVG
3	6 ↑	ぷよぷよ	415点	セガ	メガドライブ	A・PZG
4	2 ↓	プリンセスメーカー	412点	ガイナックス	パソコン	SLG
5	9 ↑	ああっ女神さまっ	293点	バンプレスト	パソコン	DC
6	− ↑	ワールドヒーローズ2	260点	ADK	アーケード	ACT
7	4 ↓	ストリートファイターⅡ'ターボ	234点	カプコン	アーケード	ACT
8	8 —	ファイナルファンタジー	163点	スクウェア	ファミコン	RPG
9	5 ↓	ドラゴンクエスト	159点	エニックス	ファミコン	RPG
10	10 ↓	ファイナルファンタジーⅤ	145点	スクウェア	SFC	RPG

新タイトル続々ランクイン

先月号で発表された2大タイトルがさっそくランクイン。パソコンからの移植が決定した『エメラルド ドラゴン』は、熱心なファンに支持され続けているだけあっていきなりの4位。本誌読者参加企画がゲーム化される『女神天国』も7位と大健闘。もうすぐ発売される『カブキ伝』、『卒業』に替わって、これからはこの2つの人気ソフトが台風の目になるんだろうね。

『ゼロヨンチャンプⅡ』殿堂入りか？

4、5位にランクアップしてきた『ゼロヨンチャンプⅡ』、『天使の詩Ⅱ』はどちらも名作と呼べる作品。このまま不動の人気を得られるかどうか？

やっぱり強い格闘&ギャルゲー

相変わらず格闘モノとギャルゲーの人気が高いけど、最近ギャルゲーづいてるPCエンジンの傾向から考えると、このチャートの中から移植決定が発表されるタイトルが出てくるかもネ!?

データ協力：わんぱくこぞう（全国100店舗）デンマーク江南店（愛知）、メッセサンオー（秋葉原：☎03-3255-3451）（株）あくと内ファミコンランド中部本部

あらすじ……。あっ、これ前号で使っちゃったっけ。もうこのテは二度と使えないぞ（といいながらしっかり使ってる）。……。読みかえしてみる。ヘン。「使っちゃったっけ」なんていったいどこの言葉だ。きっと関西人なんか虫酸が走るだろうな。などととりとめもなく次号につづくー

その姿でこの世の悪を
こらしめ、愛と平和を
とりもどすのだ！
ゆけっ
ポッポー!!

次号　おいらはドラマー　の巻

愛読書は学研版子ども動物図鑑。日々これ勉強のしろー先生にいらなくなった教科書を！

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2－22－11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部「送れとはいってないぞ」係

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール

◉MEDIA（メディア）

- S スーパーCDロム専用
- C CDロム
- SC CDロム／スーパーCDロム両対応
- H Huカード

◉GENRE（ジャンル）

- RPG ロールプレイング
- SLG シミュレーション
- ACT アクション
- STG シューティング
- SPG スポーツ
- DC デジタルコミック
- AVG アドベンチャー
- PZG パズル
- RACE レース
- A•RPG アクションロールプレイング
- A•PZG アクションパズル
- ETC その他

発売日	ゲーム名	メーカー名	ﾒﾃﾞｨｱ	価格	ｼﾞｬﾝﾙ
7／10(土)	天外魔境　風雲カブキ伝	ハドソン	S	¥7,800	RPG
7／16(金)	１５５２天下大乱	アスク講談社	SC	¥8,800	SLG
7／23(金)	Summer Curnival '93　ネクスザールスペシャル	ナグザット	S	¥4,980	STG
7／23(金)	ブラックホールアサルト	マイクロネット	S	¥6,800	ACT
7／23(金)	ミスティック・フォーミュラ	マイクロキャビン	S	¥7,800	ACT
7／23(予)	ウィザードリィⅠ・Ⅱ	ナグザット	S	¥8,400	RPG
7／30(金)	ＣＤ電人　～ロカビリー天国～	ハドソン	S	¥6,800	STG
7／30(金)	卒業　～グラデュエーション～	ＮＥＣアベニュー	S	¥7,800	SLG
7／30(金)	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	ＮＥＣ　ＨＥ	S	¥6,800	ETC
8／6(金)	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨｳﾞ ｼﾘｰｽﾞ Vol.4 オルゴール	データウエスト	S	¥7,600	AVG
8／6(金)	ラングリッサー　～光輝の末裔～	メサイヤ	S	¥7,900	SLG
8月下旬	スーパーダライアスⅡ	ＮＥＣアベニュー	S	¥7,800	STG
9／24(金)	インペリアル・フォース	ｼｭｰﾙﾄﾞ・ｳｪｰﾌﾞ	S	¥7,800	SLG
9／24(金)	真・女神転生	アトラス	S	¥8,800(予)	RPG
9／24(金)	ＰＣココロン	ｼｭｰﾙﾄﾞ・ｳｪｰﾌﾞ	S	¥7,800	ACT
9／30(木)	機動警察パトレイバー　～グリフォン篇～	リバーヒルソフト	S	¥7,200	DC
9月上旬	ゴジラ　～爆闘烈伝～	東宝	S	価格未定	ACT
9月下旬	ルイン	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	¥8,800	A・RPG
9月予定	元朝秘史～蒼き狼と白き牝鹿～	光栄	S	¥11,800	SLG
9月予定	三國志Ⅲ	光栄	S	¥14,800	SLG
9月予定	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	S	¥8,200	RPG
9月予定	麻雀オンザビーチ	ＮＥＣアベニュー	S	価格未定	ETC
9月予定	麻雀クリニック　スペシャル	ナグザット	S	¥7,800(予)	ETC
9月予定	マジクール	ＮＥＣ　ＨＥ	S	¥6,800	A・RPG
9月予定	メタルエンジェル	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	¥7,800	SLG
9月予定	幽☆遊☆白書　～闇勝負!!　暗黒武術会～	バンプレスト	S	¥8,800	STG
10／22(金)	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	S	価格未定	ETC
10月予定	ＧＡＬＡＸＹ刑事ＧＡＹＶＡＮ	インテック	S	¥7,800	ACT
10月予定	チャンピオンシップ・ラリー	インテック	S	¥7,800	RACE
10月予定	秘密の花園	徳間書店ｲﾝﾀｰﾒﾃﾞｨｱ	S	価格未定	AVG
11月予定	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	S	価格未定	ACT
秋／予定	悪魔城ドラキュラＸ　～血の輪廻～	コナミ	S	価格未定	ACT
秋／予定	アンジェラス２　～ホーリーナイト～	アスミック	S	価格未定	AVG
秋／予定	ＳＷＯＲＤ　ＭＡＳＴＥＲ	ライトスタッフ	S	価格未定	SLG
12月予定	イースⅣ　THE Dawn OF Ys	ハドソン	S	価格未定	A・RPG
12月予定	エメラルド　ドラゴン	ＮＥＣ　ＨＥ	S	価格未定	RPG
12月予定	ＸａｋⅢ	日本テレネット	S	価格未定	A・RPG
年末	餓狼伝説２	ハドソン	S	¥6,000(予)	ACT
年末	ボンバーマン'94	ハドソン	H	価格未定	ACT
年末	断層都市ストレイロード	Ｉ．Ｇ．Ｓ．	S	価格未定	RPG
年頭	龍虎の拳	ハドソン	S	¥6,000(予)	ACT

◉発売未定のソフト

ゲーム名	メーカー名
アルシャーク	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ
伊賀忍伝　凱王	ニチブツ
ウィザードリィⅢ・Ⅳ	ナグザット
ｵｰﾛﾗｸｴｽﾄ おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ
ＯＦＦ　ＴＨＥ　ＷＡＬＬ	テンゲン
風霧	ナグザット
風の伝説ザナドゥ	ＮＥＣ　ＨＥ
機装ルーガ	工画堂スタジオ
ギャラクシーフォースⅡ	ＮＥＣアベニュー
クイズ文化祭	ナグザット
芸者ウォーリアーズ	タイトー
ｺｽﾞﾐｯｸ・ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ4　～銀河少年伝説～	レーザーソフト
ＧＯＤＳ	PCM complete
ＴＨＥ　ＡＴＬＡＳ（仮）	アートディンク
サイレントメビウス	角川書店
シルフィア	トンキンハウス
ＳＴＡＲ　ＢＲＥＡＫＥＲ	レイ・フォース
ストライダー飛竜	ＮＥＣアベニュー
スペースファンタジーゾーン	ＮＥＣアベニュー
ダイノフォース	ﾕﾆﾎﾟｽﾄ・ｵﾌﾞ・ｼﾞｬﾊﾟﾝ
ダウンタウン熱血物語	ナグザット
ただいま勇者募集中	ヒューマン
誕生　～Ｄｅｂｕｔ～	ＮＥＣアベニュー
チキチキボーイズ	ＮＥＣアベニュー
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン
天地を喰らう	ＮＥＣアベニュー
ＦＡＣＥ　ＢＡＬＬ	リバーヒルソフト
ブラッド　ギア	ハドソン
ブランディッシュ	ＮＥＣ　ＨＥ
ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ
ＦＲＡＹ　～Ｘａｋ外伝～（仮）	マイクロキャビン
ヘルファイアー	ＮＥＣアベニュー
ホッパーキャット（仮）	ＮＥＣ　ＨＥ
ぽっぷるメイル	ＮＥＣ　ＨＥ
ポピルズ	テンゲン
マーブルマッドネス	テンゲン
Ｍｉｇｈｔ＆ＭａｇｉｃⅢ	ハドソン
女神天国　～MEGAMI PARADISE～	ＮＥＣ　ＨＥ
もってけたまご	ナグザット
モンスターメーカー　～闇の竜騎士～	ＮＥＣアベニュー
闇の血族	ナグザット
ＹＡＷＡＲＡ！２	ソフィックス
ロードス島戦記２	ハドソン
ワールドヒーローズ２	ハドソン
天地を喰らう	ＮＥＣアベニュー
ドラゴンナイトⅢ	ＮＥＣアベニュー
とらべらーず！　～伝説をぶっとばせ～	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ
２１エモン　～めざせ！　ホテル王～	ＮＥＣ　ＨＥ
パラディオン	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ
ピーターパックラット	テンゲン
ＰＤ３（仮）	アイレム
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト

［ソフト＆周辺機器、最新速報！］

●『超兄貴』再販決定：慢性品切れ状態だったメサイヤのＳＴＧ『超兄貴』(定価¥7,200)の、２回目の再版日が７月９日に決定！　この機会にぜひ手にいれよう！

●『Ｊリーグ　グレイテストイレブン』再版発売中：いま話題独占中のＪリーグサッカーチームがすべて実名で登場するニチブツのＳＰＧ『Ｊリーグ　グレイテストイレブン』(定価¥7,400)の再版が６月末ごろ発売される予定。そろそろ店頭にならんでるんじゃないかな？

●「アベニューパッド６」販売情報：『ストリートファイターⅡダッシュ』の対応パッド、ＮＥＣアベニューの「アベニューパッド６」(定価¥3,980)が一時的に品薄状態だったけど、現在１～２日ごとに生産、販売されているため、マメにお店をのぞけば、入荷している可能性が高くなっているぞ。また、秋葉原などでは手に入りやすい、との情報もあり。

※『餓狼伝説２』『龍虎の拳』『ワールドヒーローズ２』は、「アーケードカード」対応ソフトです

次号予告

本誌9月号と同じ日にいよいよ発売になる、人気タイトル『卒業』。電撃PCではふろくの完全マニュアル・応用編で、プレーヤーに超役立ちテクニックの数々を伝授する。特集では「夏は対戦だ！」を合い言葉に、対戦アーケードゲームをクローズアップ。「読めば勝てる」実戦用の企画だ。他にも、本誌でしか読めない、『女神天国』、『エメドラ』の最新情報、『ラングリッサー』の上級攻略などで、情報量、読みごたえともに最高の一冊になっちゃうぞ。

電撃PCエンジン 9月号は 7月30日発売

お便りのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2－22－11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部「○○」係

ライター大募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は都内近郊に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文（800～1200字）を編集部まで、お送りください。

EDITORS' BACK UP DATA

学生時代、夏に力仕事をやってたとき、休憩のたびに500ミリリットル入りコーラと、レギュラーサイズのチェリオと、その後で生水コップ2杯イッキ飲みしたのを思い出してしまった。夏かあ。あー休みてぇ。（後）

まさに“大人になった”という表現がピッタリのアルバム「テクノドン」。近頃のハウスーテクノ系の音（とくにハードコア）にうんざりしていた私に、最高のテクノポップを聞かせてくれた。（ライブ皆勤賞の松）

最近LAのRAPにはまっている。限界まで汚ない言葉を粘っこいサウンドに乗せる、革命的クリエーターDr.Dreの才能には'89年から目をつけてたけど、この耳にくるいはなかった。（心はNiggaの㋵）

ここのところイロイロありすぎてパニック状態。もうどうしていいのかわからなくて動物園のクマみたい。はひ～。そろそろ「幸せの青い鳥」を探しに旅に出たくなってきたわ（涙）。（幸せはどこに!? ㋨）

おもちゃショーは、良いです。コンパニガールがいっぱいいて、親切にしてくれます。おまけにボデコンだったり、ハイレグだったりして、ヨコ乳ば～ん、ヒップぼ～ん。目玉ぱきーん、です。（希）

いや～っ！ 勝ちましたよ、ダービーと宝塚！ も～かって、も～かって、ウハウハだね!! でも、ガレオンは再起不能……。3年連続でペーパー馬が故障とは、いったい……。（真剣に厄払いを考えている㋢）

プロ野球もいよいよ本番の今日この頃。先日ドーム観戦に行ってきました。やっぱり、ひいきのチームが勝つところを見ながら飲むビールは最高です。私は孤高の巨人ファン。ただし当編集部内に限る。（巨人のM）

最近なーんか、体がだるくて、体調もあんまりよくない感じ。ハッ、もしかして、これエイズ!? と思ったけど、よく考えたら毎日朝まで「オルガスムス」じゃなくて『オウガバトル』をやってるからでした。（タ）

STAFF・・・・

〔Editor in Chief〕後藤靖彦〔Senior Editor〕松本剛〔Managing Editor〕渡邊由彦〔Editors〕北山のり子・窪田剛・高野希義・藤原保・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速・松崎啓太郎・三ツ木太平〔Writers〕中村泰宏（&C.H.I.）・川ロー・本内新太郎・佐藤裕志・増島健・NONPOPS（羽岡義晴）・森田慶子・清水拓・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・窪園雄一・金子剛也・美馬政宏・岸岡治樹・長門克弥〔Photographers〕林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA〔Designers〕ディレクションナカ・アイル企画・サーティーツー・今野享子・斉藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・プラネックス・上野薫〔Assistants〕佐々木光昭・宮田公彦

電撃PCエンジン
月刊電撃PCエンジン8月号

1993年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻第10号 通巻10号

■発行人 佐藤辰男 ■編集人 後藤靖彦
■発行所 メディアワークス
住所 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話 （編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元 主婦の友社
住所 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話 （営業）03-3294-1137
■印刷所 共同印刷

※次号の内容は変更になる場合があります

中間テスト

7月30日発売

標準小売価格 7,800円（税別）

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業 ▶お問い合わせ（平日/午前10:00〜午後7:00）
044(853)5580 ●テープサービス044(853)5560

Falcom

NEC

風の伝説ザナドゥ

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

近日発売!

©NEC Home Electronics, Ltd.　©日本ファルコム

こっちもスゴイぞ! PCエンジンから目をはなすな!

64種類の魔法を探し出せ!

伝説の楽園"エメル・エメ・エメス"で繰り広げられる、少年と少女の不思議なマジカル大冒険。2人同時プレイも楽しめる、新感覚ファンタジック・アクションRPG!

〈NECからの挑戦状〉

発売後1か月以内に64個の魔法をすべて発見できた人の中から抽選で2,000名様に天外魔境ZIRIA(2M)をプレゼント!!

(抽選ではずれた方にも、ストII'ミニうちわをプレゼント!)

くわしい応募方法はマニュアルを読むのだ!!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

9月発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

©NEC Home Electronics, Ltd. ©Hunex

HE system

お問い合わせ先は

NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

超興奮発売中!

希望小売価格9,800円(税別)

ハイスピードROM Huカードソフト 20M

制作:CAPCOM

©CAPCOM 1991, 1992, 1993
Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

お店に急げ! 初回特典が待っている!!

PCエンジン版ストIIダッシュについている応募券で次の特典がもらえる!

春麗FAN BOOK

- 春麗ミニマンガ
- 山下章氏による春麗を使った攻略法やコラム
- ストII'ミニうちわ付き!

詳しくは応募券を見よ!

※応募締切は8月31日迄(当日消印有効)
※郵送手数料の郵便切手320円を添えてご応募ください。
※問い合わせ先 ストIIダッシュキャンペーン事務局 TEL.03(3485)0047

NECパソコンフェア'93東京

ストIIダッシュ東日本地区大会も同時開催!

PCエンジンブースで、ストIIダッシュやザナドゥを一挙大公開!

- 会場/日本コンベンションセンター(幕張メッセ)
- 日時/7月22日(木)〜24日(土) AM10:00〜PM6:00

ストIIダッシュ西日本地区大会　入場無料

ほかにもいろいろなゲーム大会がめじろ押し!

- 会場/大阪ビジネスパークNECショウルーム(C&Cプラザ)
- 日時/8月4日(水)・5日(木) AM10:00〜PM5:00

NEC夏の情報生活市スペシャル

バザールでござーるの秘密

6月12日〜8月1日 お店で公開中

期間中NECのPCエンジンを買って、「秘密の小箱」を当てよう。

◎対象商品・PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-R、コアグラフィックスII
◎抽選で「秘密の小箱」を3,000名様にさしあげます。
◎詳しくはフェア参加店、店頭で。

あのバザールのひみつがこの中に!

秘密の小箱

※写真は実際の賞品とは異なる場合があります。

T1006397080594

©Media Works 1993　印刷/共同印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 06397-8

電撃PCエンジン 1993 8月号

1993年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第10号通巻10号

発行人/佐藤辰男　編集人/後藤靖彦

発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL 03(3294)1137/営業

特別定価590円(本体価格573円)